GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.207

2007年13期

定价9.80元

赠



特典海报 光明之风

攻略MAX阵

光明之风
奥丁晶石

加勒比海盗3

特别报道

分裂细胞·断罪

梦大作集结

PS家族的底力

PS3 最后的遗迹/横行霸道4/天剑/忌火起草/荣誉勋章·空降师/哈里波特与凤凰社/神秘岛·德雷克的宝藏/灵魂之歌/忍者外传Σ/世嘉拉力

PSP 战神·奥林匹斯之链/核心危机·FF7/最终幻想·纷争/寂静岭·起源

特别策划

遗迹中的回音·盗墓者经典回归

赠 DVD超值赠送

特别限定壁纸十枚

超值赠品:电击收藏80分钟高清晰影像满载!

蓝龙·动画 第三回

全面体验 PSP版战神

发售前超激影像热血大放送!机战FAN集合!

机战OG

新春小编出游超萌激视频公开!光盘内附恐怖视频!

DVD

真·风神制作

ISSN 1006-5032



TVGAME 综合情报志







赠 正负电兔特典笔袋
红黄两款随机一款

可爱又实用的正负电兔笔袋，可以装学习用品以及一些小装饰，随身携带流行又方便，共两款图案，都值得你收藏喔！

奖 口袋妖怪激爽夏日冰杯&
口袋限定毛巾手帕五件套

日本原装限定产品，为你在夏日到来之即奉上最实用最独特的超豪华礼品！冰杯及五件套毛巾各提供五套，快填写回函卡来得到精彩礼品吧！

赠 口袋迷圆珠笔二选一

口袋迷读者量身订做的超可爱圆珠笔，蓝黄两款随机赠送，口袋迷独享赠送！



赠 口袋迷影音宝藏

本期再度收录最新口袋动画，最新电影段落连载继续，更多超值内容随碟附送！

全面接受邮购

《口袋迷》第八辑 6月2日劲爆上市

邮购请注明“口袋迷8” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收）

邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮购免收邮费

因为PS3的成本太高，索尼在2006财年亏损了2323亿日元；因为PS3的决策失误，久多良木健将在6月份离开SCE；因为PS3的销量欠佳，Wii很可能会坐上家用机的头把交椅……PS3的诞生，绝对是万众期待。然而从推出至今却一直与成功无缘，SCE的辉煌几乎将要葬送在这一款主机上面。高昂的价格，稀少的软件阵容，PS3几乎失去了一切可以与对手抗争的优势。机能强又怎么样？Xbox在日本不也是这么败的吗？

PSP是SCE进军掌机领域的第一块敲门砖，它的出现令掌机不再是小孩子的玩具，并且逐渐向着不输给家用机的高端领域发展。然而也是由于它丰富的功能，使得游戏变成了附属品。发售两年多来，少有百万级的作品问世，以至于PSP的大作数量远低于NDS。不过主机的硬件销量还算不错，难道PSP真的只能算是有游戏功能的MP4吗？

PS3完了吗？PSP还有希望吗？SCE的家用机老大地位真的不保了吗？这些疑问已经不新鲜了，而且答案也不可能准确地给出。现状如此，未必以后也会就这样下去。索尼终归和当初的世嘉不同，他们有着前两代的成功经验，并且积累了一定的软件商支持，而且还有大量的用户群。所以只要以后的策略别再出现严重的失误，起码可以保证三分天下的位置，甚至重新占有市场上的最大份额也不一定。然而眼下，PS3还有很多软肋，SCE也有非常多的工作需要做。他们的路已经不像PS2时那么平坦，Wii和Xbox360都是必须要认真面对的强敌。而PSP作为SCE的第一款掌机，能有现在这样的成绩已经是难能可贵了，以后要做的，无非也就是加强软件的阵容。SCE绝对还有希望，他们能否扛过这段时间，且看旗下的这两员大将以后如何发展了。 □文责/北斗、小沛、唯夜

「PS家族的底力」







找寻PS3的救命稻草

到现在为止，久多良木健也从未公开承认PS3的开发决策有过什么失误。而索尼的总裁斯丁格却表示最重要的原因是产品成本太高，而且久多良木健在后来的销售策划中也是刚愎自用，所以才造成了SCE现在的尴尬处境。

要想让倔强的久多良木健认错，那简直比登天还难。当初PSP方块键的设计失误，导致很多主机按键失灵，久多良木健也咬紧牙关，说那是必要的设计，没有缺陷。不过那件事确实也没有多大的影响，而现在PS3给SCE捅了这么大的漏子，久多良木健也被迫离职，相信这次他应该自我反省一下了。哪怕是不向外界公开的闭门思过，然而他在前不久说自己正在考虑以后PS4的发展规划，这肯定会让很多玩家觉得寒心。难道PS3的现状你就不管了吗？如果PS3败得很惨，那PS4还会出现吗？所幸的是现在掌管PS3生死的是平井一夫，并且最近我们也感受到了些许他为PS3所做的努力。

前不久，SCE在美国加利福尼亚州的圣莫妮卡市举办了Sony Gamer's Day 2007。这个展会并不面向一般玩家，主要是面向新闻媒体为主，意在宣传PS系平台的一些作品和进行相关的展出。在现场公开了许多PS3和PSP的游戏，有很多都是之前未公布过的，也有很多人们期待度很高的作品在本次展出中公开了具体的发售日。或许索尼早就该举办这样的一个展会，其最重大的意义当然是要给广大玩家们增强信心，让人们可以看到PS3的未来。

PS3的三分天下梦

Wii现在到底还算不算是三大主机，界定的确有点困难。就性能来说，它不属于次世代。而就厂商和Wii所涉及的领域来看，它还是三大硬件厂商所推出的最新产品之一。于是在最开始的时候，微软和索尼并没有把Wii列为自己的竞争对手，并且对任天堂的做法根本不屑一顾。现在如何呢？Wii的整体销量是PS3的两倍以上，并且Wii的游戏理念也在逐渐改变着人们的游戏品味。起码在日本，PS3最大的敌人就是Wii，而在欧美等地，则是受到了360和Wii的两方面威胁。

有分析家称，未来还会是三大主机平分天下，甚至索尼的PS3也有可能再次占据市场的主导地位。我们不知道这些分析家的依据是什么，起码现在看来，这样的推论是有点过于乐观了。PS3现在依靠的只有软件商的支持，特别是本土研发的独占作品。而日本的软件开发商们又是如何的呢？这也是推断PS3以后发展的重要依据。

现在日本电视游戏市场已经落后于欧美，但仍有许多日本开发商依然不愿意接受这个现实，并且继续作着"游戏天朝大国"的美梦。日本确实曾是世界上最大的电视游戏市场，这个市场给自己国家带来了400多家游戏开发商，从而造成了激烈的竞争。然而在这个市场蓬勃发展的时候，除了任天堂等少数硬件商之外，没有一家日商想到要走出国门，成为全球性的企业，等到如今市场凋零的时候才发现欧美的市场已经成为了全球游戏产业的新支柱，现在后悔为时已晚。EA、Activision、Ubi等欧美发行商已牢牢把持住海外市场，令很多日本公司在拓展海外业务时碰壁。为360开发游戏或许不是出于自愿，而是经济压力所迫。而为PS3开发作品，则必须承担高昂的开发费用，以及大不如前的消费群体。

种种不利，SCE在之前都没有看到。他们显然被PS前两代的辉煌冲昏了头脑，现在的PS家族分明显出了老态，而最令人头痛的PS3，你还有多长的路可以走呢？

开拓新用户群的PSP

自2004年年底发售至今，PSP已经走过了两年半的时间，如今PSP在全世界的总销量已经接近两千三百万，虽然与任天堂NDS全球四千四百万的总销量比起来只有后者的一半，但毕竟这是索尼首次踏足掌机领域，能在任天堂铁腕控制下的掌机世界取得这样的成绩已经非常难能可贵了——毕竟像当年PS一鸣冲天奠定其在家用机界长达十多年霸主地位的奇迹要想重现难度实在是太大了。

PSP可以说是争议最大的一台掌机了，支持它的玩家和持反对观点的玩家可谓泾渭分明，那么到底是什么原因导致这一现象的产生呢？其中最大的一点原因就是索尼对PSP的定位了。不得不说，PSP在硬件性能方面的超级强大，再加上对多媒体的强力支持，如此强悍的机能在掌机界是史无前例的——即便是作为其竞争对手的NDS在性能方面也是绝对的甘拜下风。PSP的强大性能与NDS在创意上的刻意追求使得这两台原本被认为会有激烈碰撞的掌机，最终却因为各自用户群的交错而没有真正拼个你死我活。

只要用心一点观察就会发现，如今拥有PSP的玩家和拥有NDS的玩家之间的区别还是比较明显的，虽然也有不少玩家是两台掌机都有——其实更多的玩家也想两台都有但心有余而钱不足。尽管我们更多的是强调任天堂的NDS在拓展新用户群上的杰出表现，但事实上，索尼的PSP在拓展新用户群上也有着不小的功劳。留意一下身边，是不是发现一些以前不怎么玩游戏的朋友如今也都开始购买PSP呢？小编们的身边就有不少这样的例子，而吸引这些从前几乎对游戏或是掌机了解有限的人购买PSP的原因主要有以下几点：可以用PSP看电影、看动画、听MP3；可以用PSP看电子书，可以用PSP玩游戏——包括PSP游戏以及用PSP上的模拟器玩以前的老游戏（FC、MD、SFC、街机以及PS游戏等等）。想一想吧，有这么一个东东可以随身携带，并且不论是在地铁上还是在公交上都能随时拿出来，或听听歌或看看电影或玩玩游戏，炫丽的画面绝对能够吸引身旁人的眼光，再加上索尼这个品牌本身，这么多"时髦"的要素加在一起足以让许多人动心了——而且在考虑到如此多功能的前提下，PSP的性价比就绝对是可以接受的了。



正是凭借这些优势，从而使PSP取得了全球两千多万的销量，使许多从前不怎么玩游戏的人也购买了PSP，并且这些人群在购买PSP的用户总数中占有不小的比例，所以从某种角度上来讲，PSP在开拓新用户群上确实取得了不小的成绩——尽管这些新用户很有可能并不能算是一个真正的玩家。这也是我们在文章中为何一再用开拓"新用户群"而不是用"新玩家群"来形容PSP的关键所在。不过也正是因为这个原因，有许多反对PSP的玩家都批评其"不务正业"、"根本不能算是游戏机"等等。但不管怎样，至少从销量来讲，索尼还算是成功了。

抛开这些永远不可能停息的争论先不谈，PSP发售以来的游戏数量并没有索尼之前宣称的那么多，特别是总体看来仍然缺乏真正的大作。直到现在，PSP上真正算得上大作的游戏我们掰着指头也能数出来：《怪物猎人P》两代、《皇牌空战·虚伪之空》、《合金装备索利德·掌上行动》等为数不多的几款；更加出乎大家意料的则是，机能强大适合制作新游戏的PSP，其上面的复刻游戏数量竟然如此之多！虽然不少人鄙视欧美厂商制作游戏时几乎会在所有机种上都发售的"贪财"行为，但至少对PSP而言，这些欧美厂商在制作游戏时还是比较认真的，反观不少日本游戏厂商，一再将老游戏拿出来随便复刻一下就在PSP上发售，这种行为说好听点是帮玩家重温旧梦，说难听点就是赤裸裸的骗钱。

那么为何会产生这种现象？第一，PSP强大的机能同时也意味着开发成本的成倍增加，虽然没有确切的数据，但是在PSP上认真制作一款游戏和在NDS上认真制作一款游戏成本上的差别，就是用膝盖想也是谁都会有个数的；第二，虽然PSP的主机销量看上去也非常可观，但同样因为上文所述的原因，数量众多的主机拥有者并不代表这些玩家就是潜在的目标用户群，这一点从PSP游戏的销量就能很明显的看出来了：虽然总销量只有NDS的一半，但两千多万台的主机普及量，其上的百万游戏到如今也一个没有，而且大多数游戏的销量都不佳，这点与NDS软硬件都卖得热火朝天的状况相比实在是反差太过明显。

当然，这并不是说PSP的游戏真的就不行，只不过与NDS这种怪物一比较，就实在是让人感到比较别扭了。和PSP有着类似窘状的还有它在家用机的师弟PS3，对优秀作品的迫切需求其实是这两台主机的通病——而且PS3的情形比PSP更不好过，PSP好歹还能以"时髦"的名义卖出这么多台，但仍然靠多媒体、性能强大这些字眼来拉拢玩家花大价钱抱这么一台笨重的主机回家可就困难得多。事实上，虽然它们都面临着困境，但以索尼多年打拼的经验来看，肯定还会有不少后续的杀招；对玩家而言，能够在它们上面玩到哪些游戏才是最重要的。先不管那些宣称会发售或者正在制作中的大作，让我们看看在索尼的这两台"PS系游戏机"之中，目前都有哪些我们真正能够在年内玩得着的作品吧。为此我们本期特地制作了这个专辑，在接下来的页面之中，你将会发现：其实，不论是PSP还是PS3，上面竟然还有这么多值得我们期待的好作品哦！

天空、大地、遗迹 此即世界的伊始

THE LAST REMNANT
ラストレムナント

PS3	本刊译名：最后的遗迹			CERO 審査予定
	SQUARE・ENIX	价格未定	发售日未定	
角色扮演	蓝光光碟	日版	1人	记忆卡容量未定

作品的舞台是米特拉、亚玛、克希迪、索巴尼这四个种族共同生活的世界，而世界各地则存在着被称为“遗迹”的神秘物体，所有的遗迹中都寄宿着不可思议的力量。传说人们也正是因为受到了其影响和恩惠，才建起了文明社会，过着和平的生活。而本作的故事将围绕着争夺遗迹，以此获得强大的力量这一主题展开。游戏中各个都市都根据当地的遗迹有着个性设计。根据遗迹的外形（巨大的剑或是龙形等等），都市的面貌也会有非常大的差别。 ☐文/唯夜

伊莉奈・塞克斯

Irina Sykes

14岁的少女，男主角莱修的妹妹，拥有着无论遇到什么情况都可以很开朗的性格。某天她突然遭到了谜之组织的绑架，据说是因为她的体内沉睡着某种力量。

温和笑容的少女 或许她现在所能做的 也只有保持这份微笑



→庞大的压迫感强烈的敌人，本作中不乏这种极具魄力的战斗场面。

战乱纷起，只因对力量的渴求

↓目前的情报并没有揭示出多少人物情报以及人物关系，所以对于下面这个被遮住脸的男人，我们目前也只好猜测了，也许，他是神秘组织的成员？

最后的遗迹，是否意味着终末的神迹



←这种宏大场面带来的感受不再仅仅是靠CG动画呈现了，本作的独特系统使得实际战斗画面也可以拥有非凡的气度。

也许我很脆弱 但我会保护妹妹

←↓果然是喜怒哀乐均形于色的感性类主角，表情颇为丰富。看他图中的服饰，上装与人设图有着明显的差别，感觉上人设是其成长后的形象。

莱修·塞克斯
Rush Sykes

主人公。18岁的他对妹妹有着特殊的感情，为了找寻失踪的妹妹离开了一直居住的小岛。莱修是个感情丰富的人。

来自主创人员的感想期待

制作人 上田信之（曾担任"沙加"系列的项目经理）■有的游戏由于自身难度控制上的问题导致拒绝了一些玩家——因为难度问题而放弃尝试，而本作绝不想做成这样的游戏，所以游戏中将采用多重难度选择的设计方针，让更多的玩家能够体验到本作的魅力。不过因此，开发环境的构建也是非常辛苦的，但本作从技术上来看可以说是现在最强的RPG了。关于本作的关键词之一"Remnant"抱歉现在还不能做具体说明——简单地说就是对这个世界有用的东西，但同时也是非常危险、不可思议的物体。

导演 高井浩（《浪漫沙加·吟游诗人之歌》中担任战斗系统主管）■我们想制作出一些有特色的系统，像通过指令输入式的复杂操作方法，以及只用一个指令就可以控制多个角色行动的方法等等，这些将成为战斗系统的基础。可以进行复数角色编成的"工会"，以及影响士气的"气力槽"等等新概念也会被引入。此外战斗的规模也会通过乱入和不意打等要素而进一步扩大。并且根据战斗的进行情况，可以选择的指令也会发生变化。本作将是拥有令人心情激动的高自由度的战斗游戏，敬请期待。

美术总监 直良有佑（在FF系列多部作品中担任美术导演）■本作虽是日美同时发售，但人设方面还是日式风格的。虽然外国人和日本人对英雄的认识有着根本的差别，但对于RPG游戏来讲，最重要的是玩家能在实际游戏中找到当英雄的成就感，所以完全没必要拘泥于能否作出令全世界玩家都喜欢的主人公。本作的画面有一种让人看到后想去触摸的感觉，请大家继续期待。

世界依赖神迹 亦畏惧着它

←本作采用了"联队"（UNION）系统，战场上允许敌我复数个UNION同时出现，最多可达70人，而且分别都会进行即时真实的交战。

本作将采用日、美版同时发售的策略，这在SE的作品中应该算是第一次。游戏的LOGO突出了宛若纪念碑一般的概念，可见本作的世界观将会比较深邃。作品对应PS3和Xbox360两大次世代平台，机能的强大使人非常期待画面上的表现。

联队系统 尽现速度和力量实感的战场

CHECK 稀有的原创作品

SE社这段时间来少有的大型原创品牌，从这个角度来说也颇得关注和期待。可惜它并非PS3独占作品，不然定会对PS3产生可观的推动作用。初看战斗画面可能会令人产生这是动作游戏的错觉，但实际上，这是一款相当强调临场感和战斗魄力的RPG——这一点的确令人有些意想不到。战斗中的运镜、视点、光源、特效等等都十分讲究，或动感十足，或细腻写实，即便是静态的画面也令人产生了跃跃欲试的感觉。

一款RPG竟然动用了虚幻的引擎，这在日式游戏中也是相当少见的。可见SE对此确实下了很大的心力，很多主创成员均说"希望打造出与FF和DQ并列的另一大品牌"——且不论最终的结果如何，这份诚意是有的。凭着SE的实力，再加上这些年与索尼的良好合作关系，PS3上的本作值得期待。

在新主机上实现超级进化
冒险更加自由



GTA4的舞台最终被定为自由都市（LIBERTY CITY）——玩过"GTA 自由都市故事"的朋友应该对这座城市印象深刻了。"自由都市"的原型就是美国的纽约市，毕竟似乎再没有一个城市比纽约更适合GTA这种题材了，而且即便是对众多没去过纽约的人们而言，这个城市的特色也都早已通过众多电影大片深入人心。　□文/北斗



←位于纽约曼哈顿南端的唐人街在游戏中也有出现，甚至还有「大出血」的字样。





大都市完美再现 环境真实细腻

从最初宣布PS3独占，到如今PS3和XBOX360多平台开发，GTA系列如今已经成为足以左右主机大战的顶尖作品，最近厂商公布了不少关于本作的消息，就让我们先睹为快吧！



由于是以真实的纽约城为背景，所以GTA4中的地名明显和纽约实地有关联：比如Broker代表着布鲁克林，Algonquin代表曼哈顿，皇后区是Dukes，Bohan等同于布朗士，Alderney是新泽西等等。另外，由于这次取消了"圣安德烈斯"中可以往返于多个城市的设定，所以整个游戏就只有一个纽约作为我们活动的场所。

grand theft auto IV





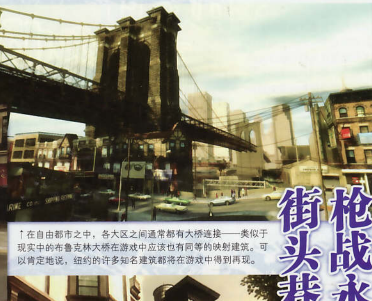
PS3	本刊译名：横行霸道4			
	Rockstar Games	59.99美元	2007.10.16	
动作冒险	蓝光光碟	美版	1人	记忆容量未定

贫困生活将是你首先要摆脱的

来自东欧的青年独自追寻心中梦想

本作的主角叫做尼克·贝里克（Niko Bellic），生长在东欧的他生活一直都比较贫苦，直到有一天他在美国谋生的堂兄罗曼（Roman）给他描绘了一幅美好的图画：在这里挣大钱非常容易。于是，尼克独身来到了自由都市，然而现在他才知道堂兄罗曼在这边其实只能在贫困线上挣扎，每天起早贪黑地开出租车并没能给他挣到多少钱。如今，对尼克而言的头等大事，就是先找份工作养活自己……





↑在自由都市之中，各大区之间通常都有大桥连接——类似于现实中的布鲁克林大桥在游戏中应该也有同等的映射建筑。可以肯定地说，纽约的许多知名建筑都将在游戏中得到再现。

枪战永远都少不了 街头巷尾的火拼



↑尼克手中正在怒射的武器是乌兹轻型冲锋枪，乌兹凭借其体积小、重量轻、射速快等优点，已经成为了冲锋枪的代名词。

更加地自由 主线剧情多样化

PS3和XBOX360两个版本的内容基本上是一样的，但是360版将独有可下载的附加内容。Rockstar在GTA4身上花了三年多时间，其负责人表示，GTA4代与3代的进化，甚至能和从GTA1代到3代之间的区别来形容，这句话也足以证明开发人员对本作抱有的极大信心。

GTA4的故事线与前作有很大区别，可遵循几条不同的发展脉络。玩家可以在游戏里用移动电话呼朋唤友，当然还有其它交流途径。前作中玩家经常被动地被各种任务驱使，现在可能还会保留此模式，但玩家仍然可以自由选择该如何打发时光。

→黄昏时候的城市一角，街上的行人似乎并不多，商店也都已经关门了。

炫目的装扮 秀出个性自我



↑允许玩家自己DIY包括主角发型、胡须、服装以及鞋子等方面的设定一直都是GTA系列的特色，这个系统在本作中也得到了继承和改进，让自己的外貌更具个性吧！



不支持网游 多人模式大强化

如今在游戏中加入网络模式的已经颇为盛行，不过本作主要负责人Dan Houser表示，GTA4中会有多人模式，但不会有网游模式。制作人员试图像单机模式那样，为多人模式中的玩家带来更多的乐趣。

生存在这里的规则就是更强大。

战神再降临!!

如今，《战神》已经成为了玩家们都耳熟能详的名字，凭借着游戏中气势恢宏的场景和超魄力的战斗，克里托斯手持双刃独身与众神对抗的背影也深深铭刻在了大家的心里。PS2上两款作品的热卖让人们对续作充满了期待，而这次PSP版的推出，无疑会勾起大家旺盛的好奇心。　　□文/北斗



本作在剧情上并不是衔接2代与3代，而是发生在1代之前——讲述的是克里托斯如何从一个义无反顾为神而战的坚定信仰者最终选择了与众神为敌的故事。在1代中我们知道，当克里托斯被蛮族首领打败危在旦夕的时候是战神阿瑞斯赐予了他混沌之刃，从而一举将蛮族首领击杀，那么之后到底都发生过什么事情，竟然会发生克里托斯被操纵屠杀自己家人的惨剧？阿瑞斯为什么要这么做？这段曾经是空白的时间和经历将在“奥林匹斯之链”中完整地为大家展现出来。

GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

游戏开发导演则确认说，PSP版“奥林匹斯之链”将不只是一款独立的游戏，而将是与克里托斯众多冒险故事紧密联系的一个组成部分。“《战神》作为一个完整的系列，被赋予了深远的意义、宏大的背景和深刻的主题。克里托斯始终难以逃脱他被诅咒的命运，而他的命运也关系着整个战神神话的发展。”

PSP	本刊译名：战神・奥林匹斯之链			RP
	SCE	价格未定	2007年11月	
动作冒险	UMD	美版	1人	记忆容量未定

Control



↑“ATTICA BAZZAR”，本作中的一处场景，这个是原画设定，期待在游戏中的实际造型。



↑战火弥漫的港口，远处海洋上航行的舰队应该是敌人吧？这会是克里托斯的“杰作”吗？

操作问题应该是大家非常关心的了，毕竟从PS2移植到PSP上后操作方面肯定会有所变化。负责人Barlog表示开发小组目前正在考虑多种选择，以适应不同玩家对于操作的不同习惯。“我们已经有了不少选择方案，现在正在探索哪种更适合这款游戏。其中有两种非常出色，但眼下就决定哪种作为最后的操作方式显然还为时过早。事实上在初代《战神》正式发售前的两到三个月之前，我们都还没有确定最终的操作方案，鉴于现在游戏的硬件平台发生了巨大变化，在操作问题上就得更加谨慎，以确保我们做出的选择是最妥当的。”另外，这次厂商还公布了不少游戏中的设定图，继承了系列的传统，这些设定图也都画得非常细致，相信这些设定图中的场景都将在游戏中得到忠实的再现。

索尼官方之前曾经保证，PSP版将是构成整个系列中的一个章节，就如同PS2版的地位一样。开发者并不会因为本作只是一款掌机游戏而简化内容，也没有更改游戏的原有理念和世界观，更没有更换主人公或是其他重要设定。PSP版将依然以《战神》系列的宏观背景为舞台，将讲述这一波澜壮阔的庞大诗篇中的一个庞大故事。在PSP版的“奥林匹斯之链”中，仍然能感受到与系列前作相同的游戏快感。不论是经典的BOSS战、武器和魔法系统、史诗般壮阔的场景、爽快的连击乐趣、以剧情为驱动的游戏路线或是富含动作要素的解谜内容，都将保持家用机版的水准。



→一个头巨大的独眼怪，从外形来看，这家伙至少也应该是一个小BOSS，手里拿着一把硕大的木棒，一头还有尖钉。

大个BOSS依然健在



←克里托斯的力量果然是怪物级的。

克里托斯与阿瑞斯的恩怨

Enmity 对画面表现的追求

本作是由制作过"达克斯特"的Ready at Dawn工作室负责开发，针对PSP在硬件机能的潜力方面的问题，负责人表示，之前的"达克斯特"只利用了PSP机能的50%-60%，而借由他们开发的新引擎将使本作对PSP机能的利用率达到80%。对游戏制作者而言，永远没有所谓的100%，因为你总能找到挖掘机能的新方法。



↑经典的机关，真让人感动。



↑这扇大门后面究竟有什么？穷凶极恶的怪物还是宝贝？

↓在家用机上的两代中，都有水中的冒险，看来这一次也不会例外。当然，整体流程上仍然是以地面战斗为主。

Origin 适合掌机的原创战神

开发小组表示，他们将力争在PSP上打造一款具备家用机游戏画面水准的作品，希望能挖掘出PSP更多的潜能，让玩家玩起来就仿佛手里拿着微型PS2一样。当然本作也会充分考虑PSP的特点进行开发，为了能让PSP上的"奥林匹斯之链"成为一款真正属于PSP玩家的大作，开发小组从显示模式到操作键位上都下足了工夫。"为了能让玩家感受到不逊色于前两作的乐趣，我们在许多方面都进行了有针对性的调整……无论硬件平台发生怎样的变化，我们的目标都不仅仅是单纯的复制，而是要在现有基础上不断延伸和完善游戏体验。"



代表杀戮的庞大舰队

←舰队上的旗帜是有双翅的骷髅标记，看来应该是克里托斯的舰队没错了。

Mons. 全新怪物登场

每一代《战神》中都会有不少让人印象深刻的怪物，这其中除了那些体形巨大的BOSS之外，也有一些各具特色的小喽罗。本作中也会加入部分新的敌人，包括羊头怪、独眼巨人等。

→迷宫中的冒险在"战神"中占有非常大的戏份，随处可见的机关和敌人都将是我们前进路上的障碍。





←对手看样子应该是一个羊头怪，它手中那把剑的外形比较别致，不知杀伤力怎样。

成为战神之前的克里托斯

→获得箱子里的绿魂之后可以恢复体力。

←绿魂恢复体力、蓝魂恢复魔法，红魂增加经验。继承原作的设定。

Story 克里托斯的不归之路

在这次的PSP版"奥林匹斯之链"中，玩家将能够更清晰地理解克里托斯的愤怒、他的仇恨以及他所选择的道路。随着故事的发展，残酷的事实将促使克里托斯最终走上与奥林匹斯众神相对抗的不归路上。应该说，PSP版的《战神》还将展现克里托斯人性化的一面，虽然他给我们的印象一直就是一个残暴血腥的斗士、一个敢于众神为敌的战士，但是制作人员希望通过本作将他的另外一面揭示给玩家们。

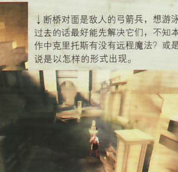
Kill 混沌之刃掀杀戮风暴

双刃一直都是克里托斯的招牌性武器，虽然在2代中从"混沌之刃"改为了"雅典娜之刃"，不过外形和用法并没有什么变化。由于双刃既能近战又能远攻，而且打击范围广泛、连击性能好，所以尽管每代作品都有不少别的副武器，但大部分玩家最爱用的仍然还是双刃。在本作中，由于时间设定上的关系，相信克里托斯的主要武器仍然还是"混沌之刃"吧。不过不知道游戏中会不会有更早前的剧情，当时克里托斯使用的会是什么武器呢？其他副武器的能力也让人期待。类似忒耳迷斯之剑的高攻击力重武器应该也是有的。



↑从门后突然钻出一只巨大的怪物头颅，要对付这玩意儿应该不会太轻松。

↓断桥对面是敌人的弓箭兵，想游泳过去的话最好能先解决它们，不知本作中克里托斯有没有远程魔法？或是说是以怎样的形式出现。



CHECK 即便是回到从前也依然很强大

由于本作的背景设定是在比1代更早的十年前，恐怕会有不少玩家会担心克里托斯的能力会不会有大幅的下滑，如果这样的话说不定会导致操作上爽快感的下降——毕竟在得到混沌之刃前的克里托斯作为斯巴达战士的首领，其能力在人类当中虽然堪称顶尖，但仍然是"连蛮族头领都打不过"的家伙。虽然在本作的剧情当中克里托斯应该很快就会拿到混沌之刃，但此时的能力肯定是不足已与奥林匹斯众神相抗衡的，如果对付的都是些三流的BOSS，岂不是让人很气馁？



针对这个问题，负责人Barlog保证，开发小组决不会把游戏剧情变化所带来的影响以角色能力降低的形式强加给玩家。"我们不会让玩家陷入到游戏初期无处可去的尴尬局面中，因此从角色能力方面来讲，玩家们不会有太多不适应的感觉。但在游戏关卡的表现形式上，玩家们会发现许多戏剧性的变化。"从负责人的发言来看，克里托斯的能力有所降低应该是肯定的了，但应该不会影响到游戏本身，至于其所说的"关卡表现形式"上的变化，究竟会是怎么一回事我们目前还不得而知。

将在本作中完全揭露……

忌火起草

灰，时间的颜色，落满尘埃的颜色
紫，幽秘的颜色，启唇却无语的颜色
红，现实的颜色，火
以及，血的颜色
纠缠错结在宅子周围的，是鲜艳的盛开
堆积得令人无法呼吸的盛开
狂放得使人精神崩溃的鲜艳
鲜艳中流淌的是红
盛开后凋谢至死灰

—意味深邃的实拍画面，镜头的角度别具韵味，使人一看就会有"即将掀起波澜"的感觉。



无可遮挡的过去 无法触碰的距离

十五年的历程 直触心底的真感受

本作的开发商为CHUNSOFT——音响小说游戏的开创者，其于92年在SFC上发售的《弟切草》可说是该类型游戏的第一作。在《弟切草》之后，CHUNSOFT又先后推出了《街》以及《恐怖惊魂夜》系列等诸多音响小说作品，可以说是该类型的专业户。

音响小说虽然是一种偏静态的阅读，但在流程中，根据分支选项的不同可以衍生出许多复杂的剧情变化，可以说充满思考和探索以及回味的"乐趣"（如果你很享受恐怖的话，那的确是乐趣）。而且此类游戏往往会设置多重结局和隐藏内容（《恐怖惊魂夜》系列中的作品就曾设定过大量Ending，其中有些正统，有些则极度恶搞），譬如通关一次后的二周目时选择分支会增加，玩家可以由此体验到更多的故事情节。音响小说是相当要求剧本功力的作品，而它又从不是市场热门，所以厂商一旦决定制作则可以说是用心投入的。所以这一类型虽然受到的关注不多，但其中的作品却经得住时间的考验，多少年后仍然可以被人提起、回味。

1992年在SFC上发售的《弟切草》开创了一个新的游戏类型——"音响小说"，这是一种以多重的谜题剧本与充满了临场感的立体声效果音相互结合的方式，将小说文字与玩家互动的新类型游戏。至今，距这个类型诞生之初已经过了15年……而现在，音响小说家族中的完全新作《忌火起草》将在PS3上惊悚登场。

音响小说严格说来应该称为"影音小说"，虽然表达的主体是声音，但渲染气氛的静态图像的辅助作用同样不可或缺，也是一个重要的存在。

但早期的作品限于机能，在这一点上表现并不充分，近期的作品对此又多采用写意的手法——而《忌火起草》将借助PS3平台大幅强化图像的表现，将这一场满溢着诡秘恶意的故事深烙入你的心里，这将是真正的立体互动的小说。



—场景的构成拥有强烈的心理暗示，虽是白天，但无论如何都给人以阴沉的感觉。

惶惑的红，诱惑的紫，蛊惑的黑



一群年轻人一个接一个地被神秘烧死……被卷入这场灾难的男主角和女主角为了逃脱这个诅咒，向着所有罪恶的根源——一幢坏朽的房屋出发了。那个地方被一种神秘的花包围着——"忌火起草"，这个诡魅的名字流露出浓重的禁断意味，而被它所覆盖、缠绕、包围的，是充满了几个世代恶念的极为危险的场所，那里，究竟潜藏着什么？

□文／唯夜



—那小小的袋子里被暗红色浸染的究竟是什么？袋子上还有编号……这幅画面暗示了事件的缘起似乎与医理、解剖有着关系，这也是恐怖常用的手段，小小的一件物体就能引起人无限的联想。

PS3	忌火起草			CERO 审查予定
	SEGA/CHUNSOFT	价格未定	2007秋发售预定	
电子音响小说	蓝光光碟	日版	1人	记忆容量未定

那簌簌而落的，



→本作将首次引入语音，登场人物的对白将全部以真人语音的方式呈现。当然，画面上的文字还是会有的。所有的人物都不会露出完整的面容，看着这些图片的我们只会越联想沉溺得越深。

这一次的作品着重强调了影像方面的表达，采用了实拍+CG的处理方式，结合PS3的高清晰输出，将使画面极具真实感和冲击力。

"忌火起草"的名字很容易令人联想起CHUNSOFT于15年前的作品《弟切草》。需要注意的是，"弟切草"并非游戏的杜撰，现实中确有此种植物，而且可以入药，只是这个名字的确有些可怖——传说古时由于弟弟泄露了家族的秘方，哥哥一气之下挥刀砍死了弟弟，溅出的鲜血滴到了附近的植物上，从此这种植物的花瓣上便总会长出褐色的斑点，据说，那就是干涸的血迹……弟切草之名由此而来。而这次的"忌火起草"似乎并没有什么真实来源，也许只是游戏的艺术虚构了。不过这个名字仍然给我们强烈的暗示："引起禁忌之火的花"，何以想象的是，它背后也一定有一个凄惨的传说。

……血的颜色，美丽的颜色，无论滴到什么上面都无法掩盖的颜色

误入歧途的，是摇摆不安的灯光

CHECK 有距离，但值得去体会

看起来真是颇为诱人的游戏，虽然很多都是实拍画面，不能说展现了多少PS3的能力，但毕竟，我们玩家进行游戏的目的并不是追求机能，相对于游玩乐趣而言，那只是一个虚无的东西——游戏使你心有所感就好。从目前的画面可以看出，游戏的镜头角度、取景以及采光都十分讲究，保持了十足的神秘感的同时，也流淌出一种妖异的诱惑力，一如标题中那神秘的花"忌火起草"。

"忌火起草"虽是本作艺术想象出来的东西，不过目前从这个名字已经可以推想出很深的寓意。"忌火起"三字从字面固然可以解释出含义，实际这三个汉字的假名发音也是另外一个成词，有"千钧一发、紧急关头"之意，也许是隐喻着将会发生的凶险万分的激烈矛盾冲突。看来游戏中围绕着这个词将会大做文章，在线索推进、悬念设置以及意境营造上应该都会由此而发。

话虽如此，但这一类型游戏的号召力毕竟不强，反过来，其对PS3的推动力估计也要有所保留。也许一些音响小说的FANS反而会想：本来想尝试一下的，但，竟然出在PS3上啊……这种考虑，对于国内玩家来说会更加明显，再加上语言的障碍，我们要拉近与它的距离并不容易。不过，如果有条件的话，还是强烈推荐一下这种氛围体验系的作品。



牧村弘树

↑男主角。正在读大学的20岁的青年，对爱美抱有淡淡的爱慕之情，但他却始终没有勇气把这种想法讲出来。

早濑爱美

↓女主角。1年前，爱美的恋人为了保护她而遭遇到了事故，不幸身亡。这件事显然给了爱美严重的心灵创伤，使她的气质中流露出了一种黯淡消沉的感觉。



音响小说的灵魂毕竟是SOUND——各种音效。本作将在这一点上做彻底强化，对应5.1声道的环境音将使玩家置身于最逼真的临场感受中。一滴液体的滴落、一声幽微的叹息，残破的窗帘在风中无力地摆动，那莫可名状的声音是由于布帘的摆动，还是风的呜咽？……每一点轻微的颤抖，你都将在游戏过程中真切地体会。

是血滴还是火焰未灭的残烬？

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII

"危机核心"是以FF7的"影子主人公"扎克为主角的故事，作品将从神罗公司的精锐部队"神罗战士"的视角讲述那不为人知的过去——那是四个战士之间的友情和战斗，那是一段哀伤的往事……在普通版之外，本作还会同时推出与PSP本体的同捆版。 □文/唯夜

PSP	本刊译名：最终幻想7·危机核心			CERO B
	SQUARE·ENIX	价格未定	2007.9.13	
动作角色扮演	UMD	日版	1人	记忆卡容量未定


安吉鲁、萨菲罗斯，以及捷纳西斯……三个人的剑刃相交，这是意味着友情的破裂吗？？

魔石：除了在战斗和物品选项的时候，玩家也可以随时自由地选择魔石。魔石是使用各种魔法攻击和特殊技的必备物品，装备了魔石的扎克可以在战斗中打出各种绚丽的攻击，要注意魔石的装备有数量限制。

DMW：战斗画面的左上方会显示Digital Mind Wave（数字精神波动……简称DMW）轮盘系统。这是类似老虎机的概念，不同之处在于系统会反复不断地自动旋转和停止，而每次停止后显示出的头像和数字则代表不同的功用，会为玩家追加辅助状态或增益效果。此外，自然会有一些特定的头像和数字组合，那时还会有特殊的额外效果追加。

召唤兽：利用DMW系统就可能召唤出强大的召唤兽。按照状态栏的显示切换成召唤兽专用轮盘，这就是使用召唤兽的时机。除了巴哈姆特等系列传统召唤兽之外，还会出现本作的原创召唤兽。

Sephiroth

眼神中流露出的是静默和迷茫

↓→从图中可以感受到，这个时候的萨菲罗斯虽然沉默，但却并不吝惜自己的感情，他的面容有着丰富的变化。




↑面对曾经的朋友，从萨菲罗斯那阴郁的表情来看，此时的他一定有种复杂的感受。

时间，将会使人生只剩一种颜色



背景的灰暗色调似乎在暗示这再会的约定无法实现，或者，再会时已经成为了敌人。

↑一定要再会——这句话是对捷纳西斯抑或是安吉鲁说的？看着萨菲罗斯现在这种柔和的表情，难以想像以后他会变成另外一个人。





萨菲罗斯（セフィロス）

属于神落战士的最高级"1st"，多次完美完成任务的英雄。平时的他很少流露情感，但在面对特别的伙伴时，他还是会表达出自己的真正想法。本作中玩家不但可以了解到萨菲罗斯诞生的秘密，还可以知道他性格突然发生急剧变化的原因。



生命的含义，创世

捷纳西斯

同属于“1st”的一员。捷纳西斯从小就一直信赖着安吉鲁，但总对萨菲罗斯抱有敌意。某次战役中他神秘失踪，此后便成为神罗公司一直寻找的目标。当捷纳西斯再次同萨菲罗斯见面时，他的背上也长出了一只黑色的翅膀。捷纳西斯经常喜欢引用叙事诗《LOVELESS》中的句子，并以此作为自己的行动理念，是一个充满谜团的人物。



以身为神罗战士而自豪的扎克，虽然如愿以偿地升格为了1st，但等待他的却是非常残酷的命运

他的名字是“创世”



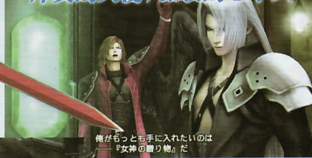
Genesis

CHECK 纪念性的结束，值得珍藏的回忆

FF7十周年纪念的终曲，也是绵延数年的FF7补完计划的最后一作。当然了，这只是一个阶段性的结束，或者更可以说是一个开始——当初正是由FF7补完计划开始，SE正式踏上了FF作品集团化出击的道路。

FF7以宏大且悲怆的世界观拥有众多FANS，而其对人性立体且复杂的描写做到了正方并不苍白，反方亦不单薄，塑造了一个个值得怀念品味的角色。7代补完计划中的各作从不同方位跳离了原来的视角，给了我们一个真正立体完整的FF7。“危机核心”作为填补上这块圆盘的最后一作，无论是对于作品还是FANS而言，都具有深远的意义。

片翼的天使，孤寂的心不只一颗



←「女神的赠物」正是出自LOVELESS，这句话有何特别意义？





捷纳西斯称自己为长出了翅膀的“怪物”，在他的身上究竟发生了什么

无爱的叙事诗 缺失终章的预言



→《LOVELESS》共5章。第4章中有关于亲友决斗的部分。对于缺失的最后的终章有着众多的说法，而捷纳西斯也有着自己的理解。

悲伤的主题，揭开命运的交错

——在最新映像里，捷纳西斯登场的画面似乎很多。

今泉英树（制作人，以下简称今泉）■这是因为在故事的最初，捷纳西斯登场的地方很少，所以我们适当地增加了一些有关他的画面，结果我觉得他又比原来的故事人物要立体多了。

——今泉先生在制作FFX-2时启用幸田来未演唱主题歌并取得了较好的市场效果，这次在新作里起用绚香小姐又是出于什么考虑呢？

今泉■我偶然有机会看到了很多她的MV，当时给我的印象非常强烈，感觉她的风格与这款游戏一样，于是产生了“非她不可”的想法。这次的主题曲本身也是一种给人壮阔感觉的旋律，相信和游戏中的场景配合在一起后，可以增加作品本身的真实感。

——在最新的映像中，我们看到了在手机版FF7中曾经出现过的女性，那么她也会在本作里面登场吗？

野村哲也（人物设定，以下简称野村）■是的，她就是在系列以往作品中曾经出现过的角色，塔科斯组织中的一员，而且和扎克也有联系。

——这次我们也看到了大量关于捷纳西斯的映像内容，是不是在游戏中会揭露他突然“堕落”的秘密呢？

田钿端（导演，以下简称田钿）■抱歉具体内容我们还不被允许公布，总之都是关于重大事件的消息。

——安吉鲁说“不想做人”时的情景令人印象深刻。

田钿■战士有人性和非人性的一面，本作正是要描述战士们的命运和生存的意义，是一部以悲伤为主题的游戏。

——在扎克最激动、最悲伤的时刻，感觉那和克劳德浴血的画面一样震撼。

野村■既然是以描写悲剧为主题，那些已经成为历史的东西是无法改变的。

的隐喻，一切只因一篇无爱的诗

在动作中复活的著名对决

让FF系列的角色站在同一个舞台上同场竞技，这是很多玩家都曾经幻想过的事情。如今，这种梦幻共演在PSP上实现了。在SQUARE・ENIX公布的这款最新游戏中，玩家将亲手操作FF系列中的经典角色，使用多彩的动作进行战斗。本作中还包含了育成要素，玩家可以通过提升等级和更换装备等方式培养并强化自己喜欢的角色。

宿命之战再度重现



初代FF的主人公，拥有水晶的光之战士，为了拯救被黑暗包围的世界而降临大地。光之战士手提的盾牌并没有出现在原作中，是本作的新装备。

Warrior of Light

激烈的交锋场面



Garland

初代FF中阻挡在光之战士面前的BOSS角色。不仅拥有惊人的勇力，还擅长使用各种魔法。手中的大剑可以自由变形成斧或双剑。



最终幻想系列角色全力集结——联合演绎混沌世界传奇故事

本作标题中的“DISSIDIA”在希腊及拉丁语中表示“异说”的含义。对于习惯了FF系列长篇叙事风格的玩家们来说，这款追求动作爽快感，并且可以通过无线联机进行对战的游戏确实显得有些“离经叛道”。这款充满了另类色彩的FF问世之后，带来的将是一种全新的“幻想”体验。

本作的主题是“不被限定的幻想”。在永世的争端中存在着两位神明，他们是调和之神“COSMOS”和混沌之神“CHAOS”。二者的均衡维持着世界的秩序。然而，这种均衡被破坏者们打破，世界陷入了混沌之中。世界上残存下来的唯一希望，就是COSMOS所引导的10位战士。他们的抗争形成了不受束缚的幻想之力，编织出了“世界的可能性”。本作登场人物都是历代FF中的主要角色，由S・E的著名游戏设计师野村哲也结合原作进行了重新设定。上面的角色Garland并没有原画设定，他的庐山真面目在本作中是首次登场。

PSP	本刊译名：最终幻想 纷争			
	SQUARE ENIX	价格未定	发售日未定	CERO 審査予定
动作	UMD	日版	人数未定	记忆卡容量未定

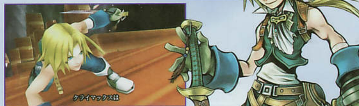
运用丰富的动作



←除了进行攻击，也要使用回避及跳跃。操作非常简单，不擅长动作游戏也没关系。



←除了格斗技，还可以使用魔法，近身战和远程战同时存在，战斗中还能改变形态。



FFIX的主人公，性格积极，行动力超群，但很不擅长应付女性。巧妙驱使手中的双刀，用敏捷的速度在战场上与对手周旋，很擅长连续攻击。

Zidan Tribal



Kuja

FFIX主人公Zidan的宿敌，外表华丽而优雅，但本性非常残忍。可以追随光球在空中进行滑翔一般的移动，擅长进行空中战。不使用任何武器，凭借强力的魔法将对手逼上绝境。

令人怀念的战斗舞台



←本作兼具华丽的效果和简便的操作性，作为20周年纪念作品，发售大概也不会太晚。

培育角色参加对战

向FF二十周年献礼的祭典 让爱好者们重拾感动

在PSP的FF系列作品中，像本作这种风格改变很大的创新之作比较罕见，本作因此也获得了各方的关注。记者采访了本作的制作人北濑佳范、监督盐川洋介和总设计师野村哲也，就本作的创意与思路进行了提问。

——本作在系列中的位置和设计意图是什么？

野村■这款作品是为了纪念FF系列20周年而创作出的“祭典”式作品。我们听取了以盐川为代表的年轻成员们“想做一些全新的设计”的意见而开始了本次的开发工作。

北濑■我们一边注意维持FF系列中“应当保留和遵循的东西”，一边设法融合盐川他们敏锐的感性。我觉得这次完成的是一部非常有趣的作品。

盐川■我们也是抱着参加“祭典”的心情制做这款游戏的，大家也一定要来参加这个祭典。

——为什么这次选择了动作游戏，而不是RPG呢？

北濑■FF是一个向着各种方向自由进化的系列。本作是一款以“异说”为主题的祭典式作品，没有拘泥于游戏类型的必要。

盐川■我负责过《王国之心》的战斗设计，感到运用360度空间完成的爽快动作模式还有继续发展的可能性，因此也就有了进行这次挑战的意义。

——有点格斗游戏的印象？

野村■本作有很多可以编辑的地方，并不仅限于运用装备使能力值发生变化。有些设定会影响游玩时的规则，例如设置时间限制等。

盐川■连“用什么风格来玩”都可以进行编辑。

——有没有独自的故事主线？

盐川■在故事模式中有一条主线剧情，用各种角色来玩就可以看到全貌。我们将满足爱好者们的愿望放在设计的第一位，希望让玩家们体会到“与那个角色重逢”时的喜悦。

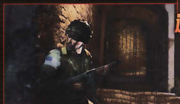
CHECK 包含一发逆转可能性的华丽战斗系统

在本作的战斗中，角色要使用各种特殊的技巧对对手造成伤害。进入战斗画面后，画面下方会显示出自己操作角色的名字、等级、HP等数值。其中，BRAVE这个数值具有特殊的意义。用攻击打中对手，或者通过攻击技破坏场景中的柱子等物体之后，BRAVE值就会上升。正下方体力槽右边竖着的条形计是特殊技的能量槽，成功进行攻击以及进行某些特殊行动之后，这条能量槽会逐渐蓄积，发动特殊技时就会消耗这条能量槽中的能量。画面左下角显示的是玩家操纵的角色所拥有的各种技巧，其中有些技巧不能随时使用，而是需要通过调节距离，或者满足某些特定条件后才能发挥能力。技巧的威力依存于BRAVE的数值，当BRAVE很高时使用必杀技击中对手，就有将战况瞬间逆转的可能。画面右下角会显示出玩家所选角色的经验值，角色在战斗中会不断获得经验值，经验值累积之后角色就会升级，从而提升各种能力值。画面右方的字母状光标表示角色的“危险度”，玩家使用的角色有没有被对手一击打倒的可能，通过这个光标就可以简单判断出来。

HEAVY STRIKE 由天至地，全方位攻势还原二战气氛 空降，踏出机舱门的那一刻战争已经开始

这一次的荣誉勋章堪称有着大幅度的进化，重点强调"自由度"的存在。在系列以往作品中，流程的推进实则都是单线，前进路线上出现的敌军势力也都是固定设置好的，换句话说，重复游玩将缺乏吸引力和变化性。





迂回抑或是攻坚 灵活选择战术方针

←↑即便是同一关，每次的目标都很可能不一样，降落点一般将会决定接下来是巧打还是硬突，根据自己的喜好战斗吧。

本次标题中的"空降"二字正体现出了系列最大的变革，我们基本可以自由选择降落到地图的任何位置上去，而随之而来的战略目标、行动方针、具体行进路径，以及遭遇到的战斗难度等等，也都会产生复杂的变化，甚至是重大的差异。这使得游戏的内容和乐趣一下子都变得丰富起来，我们将拥有更多的战术选择，整个场景有着重复探索的乐趣，其也因此变得更像一个真实复杂的战场，而不是单纯的闯关游戏。





GLORY BATTLE 脚下，那即将决定你自身的命运 生存、荣誉、胜利，战争中追求的东西

地图上有绿烟升起的地方是游戏默认的最安全着陆地点，在那里还会有我军士兵的持续补充。当然了，如果你觉得这样太正统而不够刺激的话，那也可以选择降落到某个屋顶上玩狙击，或者干脆把自己扔到敌人堆里去。每张地图上还设有5个特殊降落点，若能成功在这些地方着陆则可以取得"成就记点"（推想是用于网络积分或成绩排名），降落在这些地方也可以使开局更为顺畅有利，譬如占领教堂钟楼这一制高点，显然具有重大的战略意义。



↑到底是能一路凯歌还是瞬间陷入被包围的穷途末路，就看你的选择了。



回报与风险不可分割

要注意，特殊降落点提供回报的同时也就具有风险——它们是很考验着陆技术的，判定点较小，稍有偏出即算失败，那时我们很可能就会陷入敌军的包围圈中，所以请一定慎重。当然了，如果你就想自我挑战一下的话……



CHOOSE，战斗的方向

←具有实际意义的空降环节使得整个战场变得立体，战争的写实感也凸现出来。

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

降落的，是希冀胜利与未来的心

尊严，矗立于战火和硝烟中
生存穿梭在枪弹间；
胜利，雕琢于无数的牺牲下
荣誉铭刻在勋章上。
——荣誉勋章

立体化的作战、自由化的开局、不打断流畅感的升级要素，进化是明显且深刻的，这些就是《荣誉勋章》新作带给我们的新感受。毫不奢华的背景设定正体现出了60多年前那血与火的浓重和悲壮，历史的意味深深镌刻于游戏里的每一寸土壤中，勋章代表着荣誉，不得已的战争，正是为了终结更多的战争。 □文/唯夜

PS3	本刊译名：荣誉勋章·空降师			
	EA	59.99美元	2007年秋	
第一人称射击	蓝光光碟	美版	1人（推想支持网络）	记忆卡容量未定



←本作引入了能力升级系统，我们需要运用一些复杂、高难度的战斗技巧，并以此得分。



↑官方在系列的类型定义前面总会加上“历史”二字，是为了强调它不同于一般FPS的特殊基调和氛围。绝非高科技的战斗，一枪一炮都充满着泥土和硝烟的真实。

LIVE HARD 积累战斗中的每一份经验，迈向胜利

得分方式有很多，譬如连续狙杀数名敌人，一般就会获得3-5分。待到蓄满了武器的经验值槽，那么当前武器就会立即提升等级，升级后的效果或是强化威力，或是增强连射性，或是提高稳定性，又比如增加可携带手榴弹的数目。升级的效果不限于当前关卡，而是会永久保留。此外在升级时，整个游戏会暂时进入一种类似子弹时间的慢镜，我们在这种演出效果中是暂时全身无敌的，所以善加利用这个时间，很可能会大幅改变战局。人物HP分为四格，每格内的血量只要没有减光就会自动回复。如果当前格减光则相当于损失了HP上限，要想回复这个上限则只能去拣医药包。



←由于游戏设计的进化，玩家的战术思想得到了更大的发挥空间：偷袭、巷战、多变的路线。

↓强攻敌人重要堡垒的战斗处理得颇具味道，气氛写实地流溢了出来。



力量以及机智将决定最终的结果

CHECK 踏实且积极的进步，值得期待的作品

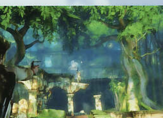
玩家从战斗的一开始就可以在一定程度上自由选择战术途径和战略目标，这同时也意味着关卡设计以及敌人AI上需要开放性的设计，再不能死板地书写敌人的登场和行为模式。与玩家的行动相呼应，不论是敌人的宏观作战意图还是具体的战斗技巧细节，敌AI都将更加具有变化性，一定程度上的不可预测，以及独立思考。达成这一点除了需要精妙的程序编写之外，硬件平台的高性能也是实现这种进化的保证之一。正因此，PS3、XB360等新一代主机使我们有所期待。

游戏的声光效果比较优秀，枪弹的呼啸以及打在各种物体上的不同声效都处理得颇有临场感，枪口闪动的火光做得真实到位，十分逼真。总之内核以及外在的双重进化相信对这个系列，或者说所有的FPS饭都有着很大的诱惑力。

本作有360版本，不过以目前的经验来看，PS3在光源、光影等方面的表现要比XB360优秀，360上的高光应用得比较泛滥，看上去很美，但层次感不够鲜明。在这一点上PS3则可以将远近光的强弱以及透视度都处理得比较妥当，相信对于一款刺激的FPS而言，这也是一个玩家选择PS3版本的理由。

战斗，为了未来 不再有战斗

中世纪的宝藏 后世子孙探索大冒险



↑由于是探险活动，所以游戏中会经常出现这样的神秘遗迹。



这款预定于年底发行的PS3原创动作冒险游戏《神秘岛 德雷克的宝藏》，是于日前所举办的“Sony Gamers Day 2007”活动中不是首次公开的。本次活动放出了该作的多张游戏画面与示范影片，通过展示，我们可以看到本作在整体的构思上接近于《盗墓者》，但战斗部分更为华丽，场景的范围也更为广阔。□文/小沛

CHECK 原创拯救PS3?

在PS3公布的游戏当中，知名系列的续作居多。而真正受人关注的原创作品也就是《天剑》、《刺客信条》等少数几款。作为新主机，总是吃老本肯定不是办法，不断吸收原创新作才能让主机得到新鲜的活力。这款《神秘岛》是隶属索尼第二方的Naughty Dog制作的，素质应该算是有一定的保障。但对于PS3来说，仅仅得到第二方的支持是远远不够的，只有吸引大量第三方的游戏，才有可能迎来次世代的春天。这款游戏预定年底就能发售，看来也是秘密开发了很久，而其他原创作品不但影响力不够，而且大多数也还没有公布发售日。在与Wii相比之下，PS3的软件的确是要抓点儿紧了，起码也要让玩家有足够的期待度。



本作是原创作品，但取材和游戏方式都借鉴了以往的成功范例。尽管素质现在还不好说，但只要借鉴得到位，应该还是值得期待的。

激烈财宝争夺 火爆浴血奋战



↑本作与一般探险游戏不同的是，战斗场景很多，并且对于武器的特效都有点夸张绚丽。

→遗迹中隐藏的机关有很多，因此在躲避敌人的同时，也要小心周围的陷阱。

太平洋神秘岛屿危机四伏

《神秘岛 德雷克的宝藏》是由曾推出PS版《古惑狼（Crash Bandicoot）》、PS2版《杰克》等知名游戏系列作品的开发商Naughty Dog所研发的动作冒险游戏。本作以无人岛屿的探险寻宝为题材，并加入了大量的枪战射击要素，令该作在荒岛探索的过程中也充满了紧张刺激。本作的具体发售日还没有公开，仅宣布为年底发售。相信到年末时，我们便可以亲身感受PS3上的探宝旅程了。

Uncharted Drake's Fortune

PS3	本刊译名：神秘岛 德雷克的财宝			
	Naughty Dog	价格未定	2007年第4季度	
动作冒险射击	蓝光光碟	美版	1人	记忆卡容量未定

《神秘岛》的剧情是，为了寻找16世纪英国知名航海家法兰西斯·德雷克所流传下来的宝藏，德雷克的后代南森·德雷克来到了位于太平洋的神秘岛屿，却被来路不明的武装分子追杀。为了生存，德雷克与伙伴们开始对抗这批身份不明的武装分子，并试图解开隐藏于岛上的机密。

这款游戏采用类似《盗墓者》的全3D动作方式进行，玩家将操作身手矫健的主角德雷克，在热带丛林与古代遗迹中探险，一面克服崎岖恶劣的环境、解开古代遗迹中的谜团、了解古代文明及宝藏的所在，一面通过快节奏的枪战与搏击，来对抗觊觎宝藏的野心家与武装分子。



↑游戏中的动作非常丰富，主角德雷克跋山涉水、飞檐走壁无所不能。



←本作的画面凸现了PS3的强大机能，在周围环境的刻画上，本作表现出了与真实环境非常近似的效果，所有的细节都非常逼真。

德雷克的宝藏谜团 神秘岛内危机四伏



←↑尽管主角身上配有枪械，但攻击手段并非只有射击这么单一，其攻击方式非常多样，甚至有点像是动作过关游戏。这样的设计令游戏的过程更加有趣，同时也拓宽了游戏的内容。

超强的画面表现力 神秘岛风景逼真展现

对于此类探险的游戏，玩家肯定会非常希望能够在游戏中看到古老神秘的遗迹。本作在这方面当然会下一些工夫，并且由于机能的强大，遗迹的细节和华丽程度自然也会有精彩的表现。现在，我们只有期待这款游戏早点发售，让我们亲眼目睹这些如画美景。

德雷克的宝藏即将开启……

《神秘岛》这款游戏特别强化了角色的动作表现和面部表情，通过PS3的Cell处理器实时处理上千种不同的动作模块，呈现出流畅且逼真的动作反应。不论是在各种地形上的移动、攀爬、跳跃、摆荡等，或者是战斗时的靠墙、射击、搏击等，都有着平顺自然的转换。并通过独家研发的脸部动作系统来呈现丰富的脸部表情，力求使游戏的视觉效果达到乱真的程度。

除了人物的动作等，游戏中还使用了HDR高动态光源、凹凸贴图、视差贴图、全景照明、实时阴影等各种新一代3D绘图技术，以及基于真实物理的水面波动、折射、反射处理，将游戏舞台的热带丛林与古代遗迹等环境细致逼真地呈现出来。同时并通过物理仿真来提供丰富的场景互动性，可以使用场景中的很多道具，让角色真正融入到冒险舞台当中。作为第二方出品的游戏软件，其在游戏的品质上必然是力求完美的，这便更给了我们期待的理由。

暗藏杀机的丛林游击战





←本作的战斗场景非常多变，像这种丛林往往是最危险的，因为敌人的踪迹都藏匿在丛林当中。

战斗异常激烈 探索过程遍布杀机



↑枪械的瞄准似乎都是自动的，这也保证了战斗的流畅性。

——中世纪的谜团阴云四起

THE REBELLION BEGINS

不可思议的新旅程 超奇幻的魔法学校

哈里和同伴们 全新开场

一个漫长的暑假，哈里·波特被困在了女贞路4号，并意外地遭遇摄魂怪的袭击。他知道邓布利多与凤凰社的成员正在对抗强大的伏地魔，但是所有的人都不愿向他透露更多的情况……哈里在茫然中来到霍格沃茨，然而邓布利多不愿见他。更糟糕的是，哈里越来越频繁地在做噩梦，觉得自己的身体里蠕动着一条大蛇……　□文/小沛

AND THE ORDER OF THE PHOENIX

Harry Potter

PS3	本刊译名：哈里波特与凤凰社			
	EA	价格未定	2007.6.25	
动作冒险	蓝光光碟	美版	1人	记忆卡容量未定

《哈里波特与凤凰社》是EA和时代华纳互动娱乐共同推出的第五代"哈里波特"游戏，也是第一款全面登陆次世代游戏主机的系列作品。时代华纳也表示，在原著与电影提供书面和视觉享受的同时，《哈里波特与凤凰社》的游戏将为读者和玩家带来全新的互动体验，与原著和电影的关系也会更加紧密。玩家可以在霍格沃茨魔法学校的众多精致关卡中自由探险，每一个关卡都在视觉效果上与电影匹配。



↑电影中的角色都在成长，游戏中的人物建模自然也随之变化，这就是赫敏的造型。



↑由于是忠实电影的效果，本作的魔法特效并不算华丽，于是其在镜头转换和视角的设定上比较下功夫。



联系原著的剧情 电影在你手中重演

据本作的制作人表示，游戏的剧情虽不是完全按照原著而编写，但其中的许多情节都将和原著有着紧密的联系。所以，也难怪本作要选在和电影同步推出。否则，其中的联系将难以体现。

魔法学校的重现 游戏中的精华所在

霍格沃兹魔法学校是一个人们非常向往的地方，在新游戏中如何表现是一个玩家们关心的问题。就此，该游戏的制作人Harvey Elliott表示："制作霍格沃兹学院是一项庞大的工程，我们为自己设的目标很高，要创造一个比传统游戏更为自由的游戏世界。在游戏中将不会出现停顿和读盘画面。我们也没有改变学院的外貌。我们不认为自由度高的场景就一定要简陋，所以十分努力地去还原电影中的场景。这一切不仅是针对下一代主机，游戏在PS2上也有相当高的画面水准。玩家们会忍不住拿着手柄穿过大厅跑过巨大的旋转楼梯，然后发现游戏中有如此多的人物可以互动，如此多的房间和庭院可以探索，当然还包含着很多的秘密。几个小时之后，你会被城堡的宏大规模所震撼。



经典战斗全收录 魄力再现原著场面

由于是游戏作品，它的表现形式比原著小说更为直观形象，因此在战斗的刻画上更能够让人产生投入感。这其中自然包括了很多原著中的经典战斗，另外也有原创的剧情战斗场面，绝对会呈现给玩家们不亚于电影的震撼效果，大家也可以亲自做比较。



以忠实再现为准 游戏风格匹配原著

开发小组中有专人负责和电影剧组沟通，和电影摄制组合作进行建模等工作。在其他的镜头细节方面也尽力做到还原电影。尽管部分内容纯属原创，但也是按照原著的一贯风格所改编。

你将会失去所有的东西

CHECK 次世代游戏的创新不只停留在画面上

作为一个由电影改编成的游戏，可能很多人并不感兴趣。因为这类游戏在剧情上已经没有太多新鲜感，而游戏方式往往也是照搬以往的模式。PS3版自然是在画面上非常出色，然而真正是为了画面而玩这款游戏的人恐怕也没有多少。就连本作的制作人Harvey Elliott也表示更为看好本作的Wii版本。他说："我们在开发时就认为任天堂是特地为《哈里波特》制作出了这样的手柄。Wii的手柄简直就是魔杖，当玩家挥动手柄时，主机会识别玩家的手势来释放不同的魔法。这种感觉就好像你自己真成了魔法师一样。这感觉太妙了。相信玩家们一定会迷上这种操作的感觉。"诚如制作人所说，这款游戏最大的亮点并非是华丽的画面，而是创意新颖的操作方法。就拿前不久推出的《蜘蛛侠3》来说，光画面好有什么用呢？PS3版和PS2版有什么实际的区别吗？还不都是一样令人反胃！或许次世代真的不应该再做表面文章了。



丰富的角色

《哈里波特》中有许多很有个性的角色，他们的人气也都非常高。那么玩家在游戏中如果只能使用主角哈里波特的话，自然会有些遗憾。本作在这一点上继承了以往的优良传统，并且进一步将可使用的角色范围拓宽，不断给你带来新的惊喜，以及不同角度的游戏体验。

《天剑》的故事取材并没有什么新鲜的地方，而且游戏的模式似乎也有借鉴的痕迹。不过，好的游戏也不一定非要立意与众不同。只要借鉴得当，传统的游戏方式和老套的故事情节照样能够吸引玩家为之疯狂。

PS3	本刊译名：天剑			
	Ninja Theory	价格未定	2007年预定	
动作	蓝光光碟	欧版	1人	记忆卡容量未定

天剑与波坦王大军的生死战

《天剑》是由Ninja Theory所制作的PS3动作冒险游戏，故事大致叙述了守护"天剑"的战士部落被入侵的波坦王（King Botan）所消灭，部落首领的女儿成子（Nariko）被迫拿起刀剑，投入复仇之战中，只身对抗波坦王的大军。这款游戏一经发表，因为其绚丽的打斗场景和一骑当千的气魄，被人冠以"女版战神"的头衔，显示出玩家对本作抱有极高的期待，希望它能像《战神》一样为索尼带来生机。 □文/小沛

←成子的造型经过了很多次的修改，就最近公布的画面来看，她的整容痕迹还是非常明显的。

人物建模大进化 女战神也才貌双全



↑成子比战神克里托斯还要神勇，一个女子便敢去对抗敌人的千军万马，不愧是"女战神"。



魄力新影像 波坦王初现

本作最近公开了新的游戏画面，在其中玩家可以见识到中国风十足的阁楼、天井、竞技场等新场景，以及全身肥肉横冲直撞的重量级头目与神秘少女伙伴等新角色。而在宣传影片中，则是可以见识到战斗系统与充满魄力的剧情演出。一直未显本领的波坦王，也首次展露了潜藏的强大战斗力，令人看后更加期待。



↑成子花哨的攻击，令大块头只剩下招架之力。

天剑战斗系统的无限魅力

天剑具备双剑、锁剑与大剑3种不同形态，分别对应到3种战斗风格，玩家可以随时依照需求动态切换。初始状态下是采用快速风格的双剑形态，具备短距离快速的攻击特性；广范围风格则是采用类似PS2《战神》浑沌之刃的锁剑形态，具备长距离广范围的攻击特性；威力风格的大剑形态速度缓慢但具备强大攻击力，并可破除敌人的防御。游戏提供变化多端且流畅爽快的武打招式，并可配合天剑的实时形态切换，自由组合成华丽的连击招式。战斗系统以真实物理仿真为基础，玩家可以投掷场景中的各种对象来攻击敌人。除了一般的战斗之外，游戏中还加入实时互动场面，玩家只要依照画面指示正确输入按钮，即可施展华丽的动作场面，如华丽的空中连击等。



↑本作的战斗动作便如同舞蹈一般，一招一式间都流露出武学之美。

更有真实感的物理仿真反应 超越以往的格斗临场感

游戏中的武打招式表现非常生动流畅，并提供真实的物理仿真反应，包括角色的肢体运动、各对象的碰撞等都有细致的表现。打斗过程中玩家的行动都会与周遭的环境产生丰富的互动效果，玩家可以踢翻桌子、打碎桌椅等等。游戏的战斗系统还可对应各种不同规模的战况，包括一对一的单挑、一对多的混战，敌人也会以高人工智能的行动来对抗。



←面对无数的强敌，主角成子将可以采用专门对应的攻击手段，将战场上的敌人一扫而空。





←一对一时的动作非常丰富，观赏性很强。玩家可以施展各种本领，令战斗画面异常华丽。



一对一的精彩表演 华丽感非比寻常

←在与成群敌人的混战当中，偶尔也会穿插有一对一的决斗。这令战斗变得有张有弛，刺激感层层加深，很像是在观赏一部精彩的动作大片。



←从这么高的地方跳下来！本作中的动作也令人眼花缭乱。



→本作除了纯动作打斗，还有许多机关可以利用，当然这并不属于解谜的要素。

体验武术的魅力 炫目剑技精彩不断





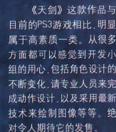
↑战斗中的有些动作甚至很像体操，看似非常夸张，却令人的感官受到强烈的震撼。不得不佩服制作小组在动作设计上花费了大量的精力。

索尼借以对抗敌手的新王牌

为了让游戏具备如同电影般的大魄力演出效果，因此本游戏的开发小组特别请到曾于电影《指环王》中演出的知名虚拟角色演员Andy Serkis担任本游戏的戏剧总监以及第一反派的演出，并由担任《指环王》特效制作的新西兰Weta Digital公司，负责游戏角色演出的真人动作捕捉（Motion Capture）与后期制作。游戏中各角色的脸部表情与肢体动作，都是通过先进的脸部与肢体动作捕捉技术，由真实的演员所表演。在日前公布的影像中，我们见识到Andy Serkis等男女演员脸上贴满反光圆点、身着黑色紧身衣进行动作捕捉演出的实况，以及许多未曾公布过的游戏制作片段，包括千军万马的战场与新的开阔场景等等。可见本作的开发确实是煞费苦心。



《天剑》这款作品与目前的PS3游戏相比，明显属于高素质一类。从很多方面都可以感觉到开发小组的用心，包括角色设计的不断变化，请专业人员来完成动作设计，以及采用最新技术来绘制图像等等。绝对令人期待它的发售。

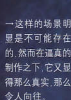


本作的游戏画面并没有采用最高1080P的高分辨率方式绘制，而是采用了720P的分辨率。不过画面并非因此而显得逊色，不论是角色与景物都有着细致的描写，场景中角色与摆设的数量也非常庞大，并加入了如景深模糊、高动态光源等新一代的3D特效处理。



←场景的真实感胜过单纯追求华丽。

虚拟与现实 已经近在咫尺



→这样的场景明显是不可能存在的，然而在逼真的制作之下，它又显得那么真实，那么令人向往。



天剑的世界 满布奇幻色彩

CHECK 高品质的制作必将得到玩家的回报

高品质的制作必将得到玩家的回报 PS3现在面临的最大难题不是价格偏高，也不是网络服务问题，最关键的就是高品质的游戏太少。《天剑》还没有发售，我们不敢断言这就是PS3所急需的救命稻草，然而就目前公布的消息来看，本作的开发小组确实是花费了不少心力。相信很多玩家在看到了他们的努力之后，对《天剑》这款游戏也很容易产生好感。PS3的游戏开发难度很高，那些为了抢在首发推出的作品都有着不同程度的瑕疵。与《天剑》类似的《源氏 神威奏乱》便因为动作僵硬和视角别扭而受到了玩家的诟病。这样的作品顶多就是增加了PS3作品的数量，对于推动主机销量几乎起不到什么作用。但凡大制作，都会投入很多人力物力，但得到的回报往往也是很可观的。PS3正值危急存亡之秋，现在就应该下大力气多出好游戏，带给玩家们信心，这样才好逐渐“收复失地”。不过到目前为止，PS3独占的作品中称得上是大制作的也就是《合金装备4》等少数几款，希望《天剑》不要让广大玩家失望。

FolksSoul

失われた伝承

本作采用了双主角制，这两人分别是身为女大学生但性格内向的孤儿ELLEN，以及主持超自然现象栏目却信奉科学至上的三流记者KEATS。这两个生活圈子本来没有任何交集的人最终都将展开穿梭于现实世界以及异界的冒险之旅，等待着他们的又将是怎样的神奇冒险呢？ 文/北斗

PS3	本刊译名：异族之魂・失落的传承			CERO A
	GAME REPUBLIC	价格为定	2007.6.21	
动作冒险	蓝光	日版	1人	记忆容量未定

人死后居住的世界被称为“异界”，以这个设定为背景，讲述主人公们穿梭于现实世界与异界冒险之旅的欧洲风格的“异界航海谭”——《异族之魂・失落的传承》就是本作了。游戏是由从CAPCOM独立出去后的冈本吉起建立的游戏共和国（Game Republic）负责制作与发行，该公司开发的《源氏2》曾经作为PS3的首发游戏之一，虽然《源氏2》由于视角方面的问题受到不少玩家的批评，不过从这两作的情况来看，冈本吉起对PS3的支持还是非常卖力的——当然，信奉多平台战略的冈本椰油支持XBOX360。本作的预定发售日就在今年的6月21日，从公布到实际发售之间的时间段只有两个月不到，那么本作的实际水准是否最终真能给支持PS3的玩家们带来一个惊喜呢？

KEATS

负责灵异现象 三流记者 唯科学论

KEATS（济慈）是一名三流杂志的记者，虽然负责的是超自然现象栏目，本人信奉的却是纯粹的科学，认为这些灵异现象一定都能够用科学加以解释。

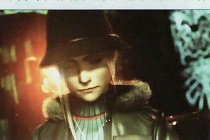


ELLEN

自幼失去父母的 内向大学生

ELLEN（艾伦）小的时候就父母双亡，自小在孤儿院长大的她性格上比较内向。某天她突然收到一封神秘的来信，而这封信竟然是她早已死去多年的母亲寄来的，信中让她去“雷姆里克村”相见。





穿梭于两大世界 在生死之中徘徊



↑游戏中人物的造型都是按照欧洲标准制作的。

充满危机与神秘的大冒险

在现实与异界中探索寻觅

精灵界

游戏中的“异界”一共分为七个大的世界，目前已知的五个世界分别是妖精界、战争界、海底都市、地狱界和无限回廊。每种世界都有着完全不同的风格。

→↓妖精界是由妖精王统治的异界，妖精们居住的地方就是神话中的“常若之国”，这里充满了欢乐。然而在广阔的妖精界中也有着妖精王管辖不到的地方，这里的异族居民也有着许多危险的存在。





七大异世界 风格各不同 时刻皆历险



源自古代一度中断的传承 将由主角们再次恢复

↓两位主角在漫长的冒险过程中会遭遇到各种各样的事情，也会遇到各种各样的异族，战斗不可避免。



←同时发出数道光线攻击敌人，看来主角现在释放的这只异族的能力属于大范围攻击，对多个敌人好用。

游戏中被称之为“异界”的异界其实就是人死后的世界，这个世界与生者的世界紧密相连。相传在古代时，人们可以频繁地往来与两界之间，并曾经将目睹的一切以口述的形式世代相传。然而，随着时间的流逝以及其间某些尚不为人知的原因，两个世界间人们的交流逐渐变得稀疏起来并一度断绝。两位主角在同一时间、同一地点造访的由妖精界、战争界、海底界等七大异界，在这里玩家将与居住在此的异界居民“The Folks”们战斗。虽然这些奇异的异界人对主人公持有敌意，但是主人公们可以通过抽取它们身上类似于灵魂的物质“ID”使其成为同伴，并在战斗中召唤它们为我方作战。不同的异族拥有的能力也不同，在战斗中要灵活运用。



主角的能力 役使异族战斗



→ELLEN刚刚释放出来开路的这个异族和KEATS刚刚捕获得那只从外形上来看非常相像，看来应该是同一种。



↑上图中的KEATS正在抽离一只异族的ID，从外形上来看这只独眼的异族应该是高攻击力的类型。

前往异世界的三大关键词 村落灯塔与死之灵衣

“雷姆里克村”是现实世界中欧洲的一个小村庄，相传人们曾经在此目睹过妖精的出现。实际上，雷姆里克村就是现实世界通向异界的入口，只有受到邀请的人才能够来到这，而且只有获得许可的人才能离开这里。在这个村庄中，有一个古代修建的灯塔，但是如今已经没有任何作用，隐藏在这座古老灯塔里的秘密将随着游戏的进行逐渐解开。要想进入异界还必须有一件特殊的装备，那就是“死之灵衣”，艾伦的异界之旅就是从获得这件灵衣之后开始的。



抽取敌人的ID

本作中的战斗并非需要主角亲自动手，异界居民“Folks”才是战斗的主力。游戏中，想要使用他们，就必须在战斗中发动主角的特殊能力“异族灵魂抽取”，在于异族的战斗中给与其一定程度以上的攻击之后，它们的ID（类似于灵魂）就会出现在头顶，此时按下R1键就可以开始抽取异族的ID，抽取成功后就能役使这些异族，在以后的战斗中将其释放就能成为我方的主力。游戏中的异族居民种类总数超过一百种以上，它们都有着形形色色的特殊能力，无论是在战斗还是冒险中都会非常有用。随着流程的进行，越是后期出现的异族往往也就越强大。



从异族居民处获得新能力

CHECK “游戏共和国”公司简介

2003年六月，原本在CAPCOM任职19年，并担任CAPCOM常务董事的知名游戏制作人冈本吉起，因为要对CAPCOM财务大赤字负责，而且认为CAPCOM已经变质，所以离开了CAPCOM而打算自己成立新公司“游戏共和国”，经过这几年的发展，“游戏共和国”已经摆脱了初创期的困难，开始逐步走上正轨，包括“源氏”系列、本作以及XBOX360上的《全民派对》等游戏在内，更多的作品也正在筹划中。

在冈本吉起的规划中，这家“游戏共和国”是以开发跨平台的家用机游戏为主力，初期是以接受其他公司委托代工为主，等到时机成熟会推出自己品牌的游戏。冈本吉起也发挥了他在日本电玩界的长久资历与人派频频与其他日本游戏大厂接洽，并且得到这些日本游戏大厂的大力帮助。日本最大的游戏人才养成学校“休曼游戏学院”也礼聘冈本吉起担任休曼游戏学院的校长。

从该公司目前已经发售的两款作品来看，尽管系统上模仿的是《鬼武者》，但《源氏》作为PS2游戏其在画面上的表现还是值得称道的。至于《源氏2》，其在视角上的问题可以说是非常严重。如今游戏共和国在PS3上的第二款作品究竟能够达到怎样的一个水平呢？

本作对应PS3手柄的六轴功能，在抽取异族ID的时候将手柄进行前后或是左右方向上的倾斜可以使异族狂暴化的ID变弱，从而使得抽取的成功率大增。当然，抽取系统在本作中的地位非常重要，影响抽取成功率的要素还有许多，PS3手柄的六轴功能在游戏中的其余地方是否还会被应用到目前还不得而知。

另外，本作还对应网络功能。玩家可以登录PS3的专用网络，在本作的页面将能够下载到官方提供的特殊冒险任务，并能在网络的商店中购买到特殊的异族。更有意思的是，玩家们还能将自己制作的迷宫上传到网上，供其余玩家下载游玩。看来厂商试图通过网络进一步提高玩家与游戏的互动性。

各种各样的异族 能力也五花八门

游戏中抽取异族ID并役使它们战斗的系统，其本质上和“口袋妖怪”之类的游戏其实是一样的。如何将这个系统做出特色来就要考验制作者的功力了。



←在对付多个敌人时可以先锁定一个特定目标，这种情况下还是先消灭掉两只异族再抽取比较安全。

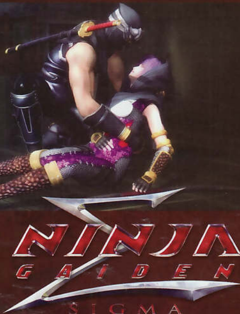
网络联动的更多乐趣



↑被困在铁笼之中的ELLEN，在她的脸上却没有惊恐的表情，到底发生了什么事情？



龙一般的豪情，隼一样的速度，新篇章的魅力登场！



《忍者外传》的最新进化形态，新人物、新敌人、新武器、新招式、新场景、新故事追加！现在它的发售日也已最终确定，可以说是近在眼前了。游戏的平衡性将做进一步调整，从高手到动作苦手全都可以从中找到自己的乐趣。　□文/唯夜

故事围绕着龙之一族的末裔，隼流忍者所传承的两把刀展开。这两把刀中，其中一把就是主人公隼龙的爱刀"龙剑"，而另一把则是传说封印着邪恶黑龙之魂的"魔刀 黑龙丸"。黑龙丸本是被严密封管在家族的本部隼之里的，但却突然被不明势力夺走。为了追踪这把邪刀的下落，隼龙潜入了位于西亚内陆的维格鲁帝国。该帝国奉行严格的锁国政策，并且崇拜一种独特神秘的宗教，是一个被迷雾围绕的国家。抢夺黑龙丸的幕后黑手究竟是谁，隼龙又会面临怎样的挑战，一切都将从我们的手中展开。

PS3	本刊译名：忍者外传Σ			CERO D
	TECMO	7800日元	2007.6.14	
动作冒险	蓝光光碟	日版	1人	硬盘存储



←隼龙的叔父，外表是威严的长者，但实际我们都知道他是这游戏的最终……

忍者的飘逸二度进化 寒刃劈开前进的道路

←长桥马战，这是游戏中第二关的BOSS，这场战斗的难度不小，我们要在杂兵的远程攻击骚扰中回避BOSS的冲撞，很考验玩家的临场反应，要善于控制视角和位置。



本作敌人种类众多，从各种忍者到装备现代化的帝国兵再到魔物，而主人公则可以运用10余种外观、招式、打击感均迥异的武器应敌，十分爽快。除此之外，合理发动各种具有无敌效果的"忍法"也是战斗的关键。

激斗中尽显忍法神髓 必杀之一击敌魂葬送

↑强力忍法"百雷槌之术"，将敌人缠绕后再瞬间爆发，极具威力和范围。



←会挖地潜伏的水栖型魔神敌人，显然在水中与其正面为敌会将自身置于非常不利的局面。

CHECK 临兵斗者皆阵列在……最高机能之平台

坚持"为机能最高的主机做游戏"的Team NINJA，时隔多年之后终于又为PS系主机奉上自己的作品了。《忍者外传》是其看家的动作游戏，如果可以把《忍者外传》的每一个强化版都看成是独立版本的话，它倒是从来也没有跨平台过。这次的"SIGMA资料片"想来也该是PS3独占的。

平心而论，《忍者外传》确实算得上是ACT佳作，只不过在系统设置等方面，总有一些地方需要更加完善性的调试，譬如招式的设计，难度有所提升后很多招变得缺乏实战价值，显得十分臃余，出招表虽然可以华丽地令人看得头晕眼花，但能用的却只有寥寥几招，可见游戏的level design功力还需要加强。所幸的是，本作的两次强化都不是仅做表面文章，在敌人强度、配置以及我方不少主力技的判定上都做了调整，是比较有诚意的。这次更是追加了新的可操纵人物以及大段新流程，使得本次的SIGMA更像一张堂堂正正的资料片了。这样的调整，再配上本作一向的出色画面，对于已经接触过它的人来，也是值得再玩一次的作品。

《忍者外传》从XB一路走到PS3，虽然在成长，但也不能无穷进化下去，不知2代何时会推出呢？

SEGA RALLY

PS3	本刊译名：世嘉拉力 革新			CERO 審査予定
	SEGA	价格未定	发售日未定	
赛车竞速	蓝光光碟	日版	人数未定	记忆卡容量未定

《世嘉拉力 革新》由世嘉的新工作室Driving Studio负责开发，这款游戏计划将登陆PS3、Xbox360和PC平台。本作融合了革命性的轨迹变形技术，这使得游戏的驾驶感和操控感大大增强，再加上次世代主机所带来的令人眼花缭乱的画面效果，游戏的质量得到了充分的保证。玩家将在游戏中亲身体验到赛车呼啸行驶的逼真感觉，以及紧张刺激的比赛过程。　□文/小沛



多方面的革新

←↑一说到是登陆次世代主机的作品，大家可能马上反应到的是画面将会有很高的进化。不错，这的确是最为直观，最容易被玩家感觉到的。然而所谓的革新并不止于此，其中所采用的仿真物理引擎也是本作的一大亮点。

刹那决定胜败的较量 技术与胆量在疾速中的体现



↑因为场地情况各不相同，因此比赛的结果将由引擎的动力、轮胎的种类甚至天气的变化等诸多因素决定，大家较量的不仅仅是驾驶技术。



←画面细致之后，大家可以清晰地感觉到比赛的激烈感。

火爆拉力 即时开赛

次世代的拉力 更逼真的赛事



CHECK 外表和内涵并重的作品才真是次世代

在说Wii的游戏时，很多人都不愿意把它们归为次世代的作品，原因就是其画面效果依然停留在NGC阶段。然而Xbox360和PS3上的很多游戏虽然画面精良，但论及内涵则也难配次世代的头衔。如果要想提起玩家的胃口，外表和内涵的兼具是必不可少的。就《世嘉拉力 革新》来说，游戏中提供了多种复杂的比赛环境，从起伏不平的沙石赛道到平坦宽阔的原野跑道。场景的逼真刻画令玩家仿佛真的置身于此。本作在赛道的设计上很下了一番苦心，玩家可以在各种风景如画的赛场上飞驰。这便是做到了外表的华美。而至于内涵，《世嘉拉力 革新》中使用了先进的人工智能模拟技术，游戏中的NPC车手同样拥有彼此不同的比赛风格，就算是在单机模式里，玩家们照样可以体验如同与世界顶级车手较量一般的感觉。可见，本作在游戏内涵方面也做得颇为到位。现在PS3缺乏游戏软件的支持，但盲目追求数量自然不是明智之举。即便是拥有几千款游戏的PS2，到最后被玩家牢记的也不过百余款。所以，尽量吸收真正能令玩家感动的次世代好作品，才是未来PS3的生存之道。



→与普通的都市赛车相比，这款游戏的画面要漂亮得多。凭借主机的高性能，从林的美景一览无余。

《世嘉拉力》系列最早是由现已离职的水口哲也所开发，一开始在街机上推出，以其华丽的画面与爽快的比赛过程而大受好评。本作的副标题为“革新”，并且预计将跨平台推出，其目的自然是要让这一系列再次获得人们的认可。从现在公开的PS3版画面可以看出，起码就画质来讲已经达到了“革新”水平，而实际的操作感，那就要等游戏推出后，由玩家们来评判了。

昔日拉力王者 今朝再现英姿

PSP 最终幻想2

SQUARE ENIX | 3990日元 | 2007.6.7 | UMD | 1人 | 全年龄

FF二十周年庆祝第二弹 经典作品的经典再现 系列成功踏出的第二步 令人铭记的闪光点





在PSP上推出《最终幻想2》是"纪念《最终幻想》系列20周年特别企化"的第二款作品。可能有人觉得没什么意义,但经典也确实值得反复品味。



←本作和PSP上的《最终幻想1》一样，都是可以在游戏的一开始，以及游戏中间切换语言设定。而当中的台词自然是没有丝毫变化，保留了原作中的全部细节。这绝对是既不多费工夫，又讨好玩家的做法。



→尽管本作没有召唤兽的设定，但战斗中魔法攻击的画面也依然非常华丽。

第二次最终幻想 再次成为传世精品



←本作收录了2004年发售的GBA重制版《最终幻想Ⅰ·Ⅱ Advance》中新增的追加剧情"重生英灵，怪物图鉴和音乐播放机也依旧健在，另外还加入了天野喜孝的插画鉴赏模式。

→游戏的整体感觉和当年的GBA版差不多，只不过多了片头CG，而且画面的精细程度也远远超越以往。

最完美的移植版 为系列周年庆献礼

PS3 歌星派对

SCE | 价格未定 | 2007.6月 | 蓝光光碟 | 1人 | 全年龄

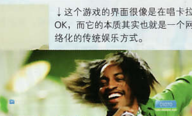
这款游戏原本是预定与PS3同步推出的，但因为种种原因，要等到6月才能和大家见面。本作与前作一样，会通过原始的音乐来自动配合玩家的演唱，最后再根据演唱的准确程度给予评分。而PS3平台还有一个区别于前作的显著特点的，那就是全新的网络功能。通过PS3的网络服务，玩家可以从索尼的网上音乐商店购买自己喜欢的歌曲，还可以与好友进行在线的唱歌比赛。这款游戏本身有点类似于家庭卡拉OK，也是对音乐游戏的一种突破。随着官方提供下载服务的更新，玩家将有无数的歌曲可供选择，不过这些服务是要付费的。

客厅娱乐新体验 网络化对唱赛



→你可以在这里找到无数明星的经典曲目，当然了，这些歌曲都是索尼获得授权的。除此之外则没有收录，或许玩家可以自己添加曲目。





↓这个游戏的界面很像是在唱卡拉OK，而它的本质其实也就是一个网络化的传统娱乐方式。

↑如果配备了PS3专用摄像头，玩家也可以成为MTV中的主角，并将演唱过程都录制下来。







↑本作也是需要玩家长期投资的，因为每个曲目的下载并不免费，现在还不知道具体的定价。

PS3 战鹰

SCEA | 价格未定 | 2007年第三季度 | 蓝光 | 1人 | 审查中

《战鹰》是款科幻动作射击类型游戏，包括第一人称视点与第三人称视点，游戏中的作战范围也包含地面战与空中战，甚至有动辄数百艘战舰对战的壮阔场面。《战鹰》是一款曾经在1995年于PS上推出的游戏，当时获得了很高的评价。

整个《战鹰》描述的是在未来的虚拟世界，因为恐怖集团Kreel企图夺取一种新能源，并将使用新能源研发毁灭兵器而威胁世界和平，而玩家在游戏中扮演的就是精锐作战部队"战鹰"的指挥官，将率领作战小队与恐怖集团周旋战斗的壮大冒险。本作由美国的Incognito Entertainment公司担纲制作，目前开发工作已经接近尾声。



←此次增加了垂直起降等全新特性，面对敌人潮水般的进攻，强大的火力是制胜的关键要素之一。

战斗于九天之上 鹰翔千里碧空

→除了主要武器外，系统还为玩家提供了多种副武器，这些副武器除了可弥补主武器弹药上的不足之外还有各种特性。



战场规模更庞大 精锐部队一柱擎天

在生死边缘搏命 空战精彩纷呈



←本作支持全新的PS3手柄特性，包括六轴动作感应功能和类比摇杆操作两种模式，玩家可根据自己的喜好自由进行选择。



→系统方面仍然采用的是非常传统的红色瞄具，当玩家扣动扳机后集束炸弹将瞬间发射命中目标。此外还可以使用导弹和强大的机炮对敌机进行猛轰。



←本作总共有25幅地图，分属于五大战区，武器更是多达20余种，手枪、机炮、炸弹、激光制导导弹应有尽有。

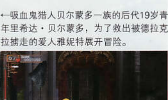
PSP 恶魔城X年代记

KONAMI | 价格未定 | 2007年第四季度 | UMD | 1人 | 审查中

《恶魔城X年代记》是以1993年于PCE SCD平台上所推出的《恶魔城X: 血之轮回》为蓝本进行重制的。承袭了原作的故事剧情，这次的游戏画面采用3D绘图方式重新制作，并维持2D横向卷轴的传统玩法。除了以全3D的方式重新制作画面之外，厂商还请到近期系列作御用画家小岛文美 绘制新的人物设定插画。游戏内容方面，除了本篇的3D重制版之外，还将收录原作的2D移植版，并追加1997年在PS上推出的续篇作品"月下夜想曲"的移植版，内容可谓非常之丰富。



←吸血鬼猎人贝尔蒙多一族的后代19岁青年里希达·贝尔蒙多，为了救出被德拉克拉掳走的爱人雅妮特展开冒险。



经典恶魔城再回归 在掌机上讨伐吸血鬼



←游戏中除了里希达之外，还可以使用里希达的亲戚、具备召唤圣兽之术的12岁少女玛莉亚·拉妮特。

PSP 虹吸战士·洛根之影

SCEA | 价格未定 | 2007年9月 | UMD | 1人 | 审查中

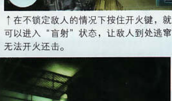
自从1999年推出以来，"虹吸战士"在美国玩家中获得了很高的评价，其主角加布·洛根（Gabe Logan）在美国的知名度甚至不逊色于MGS中的Snake，然而由于该系列近几年的表现不佳，人气已经有了一定的下滑。这次PSP的最新作"洛根之影"能否为本系列再度打开一片天空呢？

本作的剧本作者是格雷格·鲁卡（Greg Rucka），他的《Atticus Kodiak》系列小说在美国非常著名。游戏讲述一种顶级机密的武器落入恐怖分子手中，Gabe前往世界各地调查此案，在行动过程中，他发现一直以来跟随他的好助手Lian Xing很可能是敌人派出的卧底……

忠诚与背叛的考验 反恐战士的致命危机

↓本作场景丰富，包括海军舰艇、中东沙漠以及沉入海底的遇难船只等。





↑在不锁定敌人的情况下按住开火键，就可以进入"盲射"状态，让敌人到处逃窜无法开火还击。

→玩家可以用类比摇杆控制主角行动，PSP右方的四个功能键可以用来控制视点，L键为锁定，R键为开枪，十字方向键为更换武器以及选择各种新设备。



PSP 疯狂出租车

SEGA | 价格未定 | 2007.6.26 | UMD | 1人 | 10岁以上

《疯狂出租车》是SEGA公司于1999年推出的一款街机游戏，其以超越现实的疯狂载客方式获得了玩家的喜爱。玩家在游戏中要扮演一位美国的出租车司机，为了赚钱而不停在复杂的城市街头穿梭载客，只要在限制时间内将客人送到目的地就可以获得奖励时间继续游戏，玩家所驾驶的出租车更是上天入地无所不能。本次为PSP所制作的，是系列的最新作品。其中自然包括了原有的精华要素，让玩家在掌机上也可以体验这款令人血脉喷张的《疯狂出租车》。



←尽管是掌机作品，但同屏的车辆依然没有减少，路面复杂程度丝毫不逊色于家用机版。

↓利用高难度的飞车特技快速通过路口的感觉一定很爽，但这对玩家的操作可有很高的要求。

↑快速寻找乘客也是玩家的必修课之一。



本作定名为"Fare War"，看来是有对手要和你抢顾客了。作为一名天才出租车司机，你能够让这种事发生吗？



←好在这不是现实世界，不然光赔偿费就够你受的了。

↑很难想象，周围四散奔逃的行人以后是否还敢坐你开的出租车。



←这样的出租车实在是太缺德了，连在海边玩耍的人都不得安生。顾客第一的执念实在太可怕了。

PS3 地狱男孩

KONAMI | 价格未定 | 2007年预定 | 蓝光光碟 | 1人 | 审查预定

《地狱男孩》本次将在PS3、Xbox360以及掌机PSP上亮相。玩家在游戏中将扮演故事的主角地狱男孩，在6个风格各异的场景中与恶魔展开较量。本作的战斗系统具备高度的战术性而且爽快感十足，将让玩家充分体验使用地狱男孩的毁灭之右手对付大量的敌人的刺激感。游戏中可以使用的招式也颇为丰富，玩家可以选择强化主人公的力量、速度或敏捷度等，并使用各种战斗技能，令以后的战斗更加火爆刺激。



←玩家可以使用远距离的火焰攻击，也能直接与敌人近身肉搏，甚至可以把敌人的身体当作武器来使用，手段非常丰富。

→大型化敌人的威力自然很猛，但往往行动都有规律性，玩家要保持冷静。



←本作的杀敌技巧非常多，除了传统的攻击手段，还可以利用场景里出现的道具。甚至还可以推倒墙壁将敌人砸死等。

PS3 NBA 08

SCEA | 未定 | 2007.9.4 | 蓝光光碟 | 1-2人 | 审查预定

现在的篮球游戏当中，最为著名的就是"Live"和"2K"系列，但SCEA却无视这两位前辈的存在。不知道大家还有没有印象，本系列的前作《NBA 07》曾在PS3发售初期引起了不小的关注，然而后来却因为出现了严重的BUG而不得不全面回收，可见索尼在开发这类游戏的经验上还略有不足。不过本次《NBA 08》试图抢在"Live"和"2K"系列新作之前发售，也可以看做是索尼的卷土重来，势必能够拿出超过以往的制作水平。



←本作的画面其实与前作没有太大的区别，动作上略为丰富了一些，表情也较为自然。

↓飞身上篮！这样的表演在游戏中自然是要给特写的。



PSP 追击力量·终极正义

SCEA | 价格未定 | 2007.9月 | UMD | 1人 | 审查中

"追击力量"的前作曾经于2005年登陆PSP，这次的续作除了PSP之外，还会同时发售PS2版本。在游戏中，玩家扮演的是警察局新成立的一个部门——犯罪分子追击部，而你的工作就是驾驶着高速的交通工具在城市里追击逃窜的犯罪分子，并将他们缉拿归案接受"正义的判决"。

在本作中，敌人将变得更加的狡猾和强大，他们通过事先计划好的分段合作使得我们的追击任务变得更加困难，而且这些犯罪分子的武器也更为强大。此外，在本作中将会出现一个强劲的对手——"毒蛇"（Viper）。

驰骋城市之间 缉拿一切犯罪者



←虽然玩家扮演的是追击犯罪分子的特殊警察部队，不过现在画面中的情形似乎是反过来了——犯罪分子成了追击者，而玩家则成为了被追击者。



→这哥们还真是悍不畏死，单手拽着高速行驶的跑车追凶，如果不能速战速决的话估计两条腿都要给磨没了。

以暴制暴的战斗 任务惊险刺激



←一边驾驶着车辆追击敌人一边还要控制车头的两杆机枪扫射，场面的火爆程度绝对超出了普通的警匪大战。

→这一男一女就是追击部门的精英分子了，同时也是非常好的搭档，在追击犯罪分子的任务中总是能够看到他们活跃的身影。

最佳合作伙伴 共同对抗恶势力



→这次可以使用的交通工具甚至还包括坦克、火车甚至是直升机等。



坦克火车飞机 上天又入地 追击无所不用其极

PS3 审判之眼

SCEA | 价格未定 | 2007年第四季度 | 蓝光 | 1-2人 | 审查中

《审判之眼》是一款利用了EYETOY摄像头的全新卡片对战游戏，曾经预定作为PS3的首发游戏推出，后来因为种种原因而一再推迟发售。玩家要在3×3总计9个格子的盘面上轮流出示卡片，能先占有5格以上的格子就能获得胜利。目前已经公开的卡片超过了100种以上，每一个卡片的能力和攻击范围是固定的，但攻击力和效果则各不相同，根据摆卡片的位置和方向不同，战略性也会有很大的变化。



←在去年的E3发布会上，主持人演示的本作玩法还是非常吸引人的，能给玩家强烈的代入感。

→对这类卡片游戏而言，战略性是非常重要的，玩家需要充分利用手中每一张卡片的能力。



←专用的摄像头搭载有4个波道的麦克风，玩家无需戴耳麦就能轻松交谈，非常适合进行网络对战。

棋盘上的战斗 方寸天地的精彩

PS3 勒颈

MIDWAY | 价格未定 | 2007年8月 | 蓝光 | 1人 | 审查中

本作是Midway与吴宇森的虎丘工作室（Tiger Hill Entertainment）合作的第一部游戏。游戏版《勒颈》由Midway的芝加哥工作室制作，由知名制作人Brian Eddy领衔开发。周润发的角色是Inspector Tequila，是一名警官，从公布的画面来看，周润发在游戏里面的表现相当逼真，无论是人物建模还是表情都十分传神。而在动作设定方面，类似于港产警匪片中的激烈枪战场面不断，整个游戏就是一部原汁原味的香港动作片。本作不论是对于喜欢发哥还是喜欢吴氏风格火爆电影的朋友而言都是不错的选择。

小马哥风采再现 经典港式大片

→《勒颈》采用修改版的虚幻3.0引擎和Havok的"Massive D"物理引擎，借助这种强大的物理引擎，游戏中的人物建模 相当的真实。



←玩家在游戏时可以用子弹击碎场景当中一切物体，并且可以捡起掉落在地上的碎片当做武器，攻击敌人。

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn



职位：编辑
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：美编
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：翻译
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：视频编辑
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。



电玩综合情报志

Vol.207
2007 / 13

半月刊 每月一日/十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「分裂细胞 断罪」

CONTENTS

热点 热点话题 & 独家分析



新作 无双特报 & 无双报道

企划 特别策划 & 深度分析

攻研 攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

刷数 固定栏目 & 特色专栏

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■制作总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



日本一家PC DIY店铺将一台GB改装成了PC，但没有销售的计划。

SCE遭遇巨大亏损 微软放言PS3=DC

本刊讯 索尼集团是全球第二大消费电子产品制造商，曾经制霸无数家电领域。然而后来如mp3、笔记本电脑、数码相机等产品相继失去了市场的领军地位后，其以PS2为先导的游戏领域便开始成为整个集团的支柱。如今，PS2光芒渐逝，PS3也后继乏力，于是索尼终于迎来了近四年以来最大的亏损。现在全球游戏市场的家用机销售中，以Wii最为出色，最高差距可以达到PS3的6倍！本来游戏部门此前是索尼集团的第二大经济来源，而现在则成为了巨大的负担。不过索尼方面对外还是表示非常乐观的，他们预计这个新财年的净利润会达到3200亿日元，比去年翻一倍，Bravia液晶电视仍会持续盈利，而游戏方面的亏损状况也会逐步改良。话是这么说，但终归是对外宣称。微软对此则并不认同，而且还放言PS3迟早会落得和DC一样的下场。

SCE亏损2323亿日元

索尼集团于5月16日正式发表了2006年度集团经营业绩，其中游戏部门因为PS3的推出，使得营业收入小幅上扬，但也因为PS3主机制造成本高于售价等因素，而导致了2323亿日元的大幅亏损。

根据索尼的财报资料，在游戏主机硬件部分，随着日美欧等地PS3的正式推出，整体呈现增收状态，不过由于PS2与PSP的销售数量较前一年度减少，以及PS2的降价，而产生部分减收。2006年度PS2生产出货台数为1420万台，较前一年度减少202万台；PSP生产出货台数为836万台，较前一年度减少570万台；PS3生产出货台数为550万台，实际出货台数约360万台。

在游戏软件部分，整体呈现减收状态，虽然PSP游戏软件的销售较前一年度增加，并新增了PS3游戏软件的销售等增收部分，不过仍无法抵销PS2游戏软件销售减少所造成的减收。2006年度PS2游戏软件生产出货套数为1亿9300万套，较前一年度减少3000万套；PSP游戏软件生产出货套数为5410万套，较前一年度增加1250万套；PS3游戏软件生产出货套数为1320万。



在营业利润部分，相较于2005年度的87亿日元盈余，2006年度则是呈现2323亿日元的大幅亏损，主要是因为PS3在发售初期以低于主机制造成本的战略性价格赔本销售所造成。索尼方面表示，2007年度将可望通过PS3游戏软件阵营的充实以及PS3主机硬件的低成本化，大幅改善游戏部门的收益，并以2008年度转亏为盈为目标。2007年度主机硬件生产出货台数预估为PS3：1100万台、PSP：900万台、PS2：1000万台；游戏软件总生产出货套数预估为2亿5000万套。

PS3就是当年的DC

在索尼陷于经营不善的困境时，微软却是喜讯不断。首先是超重量级FPS游戏《光环3》在公测中得到了极高的评价，并即将于今年9月发售。另外，Xbox Live的业务开展也都达到了预计目标。特别是对手SCE的经营状况一直处于不利状态，更使得Xbox360有了宽松的生存空间。

微软游戏事业部总裁彼德・摩尔日前在旧金山接受记者采访时，在畅谈微软娱乐业务发展规划之余，也没有忘记评价一下索尼以及PS3目前的状况，而这次他把PS3比作了世嘉的DC主机。彼德・摩尔曾任职于世嘉美国分社，而现在他表示："还记得Dreamcast吗？我们曾以为自己做得是对的，然而却最终遭遇了惨败。现在PS3也是如此。"

在彼得・摩尔看来，这两台主机都有很严重的缺陷。他解释说："霍华德・斯丁格曾说过'可能做什么并不重要，重要的是做什么最合适。'我想这一观点正好可以解释PS3目前遭遇困境的根本原因。微软也可以做出一台主机，配备BD光驱、Cell芯片、HDMI接口，或是其他的所有强大功能。但真正符合市场需求的可能就是399美元的价位和一堆很棒的游戏。我认为在这点上大家的意见应该是一致的，索尼自己也应该明白这一点。然而他们错误地估计了全球消费者的娱乐口味和相应的心理价位。"

当记者问到有关蓝光格式的问题时，摩尔说："我认为蓝光不会在今年的年末圣诞期间有什么更大的起色，否则现在我们就应该能看到一些迹象。蓝光播放器依然还是个很贵的设备，除非有几百万用户明确表示：'我想要在家里看高清电影'，但现在显然还没有达到那种地步……现在的竞争和以前不一样。坦率地说，HD DVD和BD的拉锯战还得看有没有可以一鸣惊人的畅销软件出现。"

当索尼现在还在艰难跋涉之时，微软正在尽量地和所有的第三方软件开发商以及发行商达成协议，以避免让对手索尼获得一些优秀游戏的独占授权。现在看来这一工作进行得似乎并不那么顺利，譬如在《最终幻想》系列和《合金装备》系列的独占问题上，微软目前的进展就比较缓慢。摩尔表示："微软一直在做这方面的尝试。我们做出了一些长期的承诺，目前情况还不错。但我也不得不承认，有一些公司对PS3平台有特别的忠诚度，或许是他们和索尼达成了长期的商业合约的缘故。"

最后他又补充道，"不过我对目前的状况已经很满意了，下一步我们要做的是尽量争取让所有游戏软件登陆我们的主机，哪怕是以跨平台的方式登陆也好。在我看来，360未来一年的游戏阵容是十分令人期待的。"

软件 日本专讯 FF4重制再现NDS 歌曲演唱征选启动

本刊讯　S·E将于NDS上推出《最终幻想IV》的复刻版，其官方网站也同步展开了主题曲《爱的主旋律》演唱者的征选活动。

《最终幻想IV》是原SQUARE于1991年在SFC上推出的系列第4代作品，也是首款SFC平台作品，除了影音效果大幅进步之外，并首次采用了时间行进战斗（ATB）系统。继先前以全3D方式在NDS上复刻《最终幻想III》之后，本次SQUARE ENIX再次宣布将依照相同模式，推出《最终幻想IV》的NDS复刻版，并同样由Matrix Software担任开发。不同于先前版本的纯移植方式，NDS版的角色与场景都将重新设定，给人全新的视听感觉。



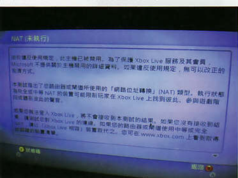
游戏主题曲仍将由系列作曲家植松伸夫亲自操刀，以游戏中广受欢迎的配乐《爱的主旋律》所改编，并自6月1日至7月31日展开演唱者的募集活动，18岁以上不限性别、资历皆可参与募集。

特报 美国专讯 加强打击盗版力度 微软封杀非法用户

本刊讯　微软于日前正式开始大量封杀盗版用户的Live使用权，大量通过刷机运行盗版游戏的玩家已经无法登录Xbox Live。在测试Xbox Live网络环境时，Xbox360则会显示测试失败，提示为“由于违反使用规定，此主机已被禁用”等信息。

微软近日对此进行了确认，并公开表示：“从一开始，我们就致力于建立平等和谐的Live环境，因此我们绝对不允许有改装过的Xbox系主机连接上Live，这对于绝大多数遵循我们的规定，正当使用Xbox Live的玩家来说是不公平的。这些非法改装Xbox360的玩家在连接Live时将会得到 Z: 8015 – 190D这样的错误代码。”

目前已经被封杀的是Xbox360主机ID，并不影响Live ID，已经对金会员权限进行充值的被封玩家依然可以使用未改装的Xbox360使用该金会员ID。



事件 美国专讯 EA举办艺人竞赛 通过游戏步入歌坛

本刊讯　EA宣布将正式展开“EA音乐疯艺人大搜查”活动，于亚太区域强力征求热门新兴乐团，这项活动是由EA与SONY BMG、AXN、Gibson、Microsoft和Motorola合作举办，将开放给包括中国大陆在内的绝大部分亚太地区的居民参加，并于EA的音乐社群网站“EA音乐疯”开始接受报名。

“EA音乐疯艺人大搜查”竞赛欢迎所有亚太区域未签约的乐团或艺人报名参加，在EA音乐疯网站上展现他们的音乐和个人档案，并竞逐区域大奖，实践成名的梦想。获得“区域大奖”的乐团，将有机会与知名唱片公司SONY BMG签下唱片合约，而他们的音乐也将会收录于EA日后全球发行的畅销游戏当中。



EA全球音乐行销总监史帝夫.舒纳表示：“当今许多知名的乐团，都是通过EA的游戏而被发掘，我们提供给亚太区的艺人更广阔的机会。这不仅仅是一场音乐竞赛，在全球娱乐产业强有力伙伴的支持下，我们创造了数以百万的乐迷，以及立即跃上国际舞台的机会。”

特报 美国专讯 PS3创意作品公开 游戏创作融为一体

本刊讯　SCEA预定2008年推出的PS3动作解谜游戏《小小大星球（Little Big Planet）》，并于5月14至16日举办的“Sony Gamers Day 2007”活动中，放出了新的游戏画面与宣传展示影片，供玩家欣赏。



《小小大星球》由Media Molecule开发，采用黏土动画风格的3D绘图与传统2D横向运动所构成，玩家将操作布娃娃，在各种日常物品与机关所构成的关卡中进行冒险、解谜。在本次的活动中，SCEA展示了本游戏丰富的角色创作自订要素，玩家可以随心所欲地改变布娃娃的装扮，从构成身躯的布料、材质、花样，到全身上下的服装饰品等，提供了极为丰富的素材可以选择。而布娃娃的角色装扮自



订要素只是游戏创作功能的一小部分，玩家甚至可以自行创作或修改游戏中所有的关卡场景。而且创作与游玩是融为一体的，玩家并不需要特别进入关卡编辑模式，游玩过程中随时随地都可以叫出选单，设计方式也非常便利。

本作充分展现了创作与游戏融为一体的理念。游戏中还将提供丰富的联机交流功能，让全世界的玩家们可以彼此交流，分享各自创作的关卡，与其他玩家一同联机合作过关、竞争排行等等，PS3《小小大星球》预定2007年秋季推出试玩版，2008年初正式发售。

5月16日

●SEGA于日前在日本武道馆举办樱花大战公演活动，系列作品总指挥广井王子正式透露，将于NDS上推出《樱花大战DS》。广井王子表示，这款游戏并不是移植作，而是全新的作品，类型为迷宫探索型角色扮演游戏，发售日与售价未定。

●SQUARE ENIX将于NDS上推出《最终幻想IV》的复刻版，其官方网站也同步展开了主题曲《爱的主旋律》演唱者的征选活动。（请见本刊详细报道）

●日本HUDSON公司发表，将在Xbox Live上推出老牌益智动作对战游戏《炸弹人Live》，预定2007年夏季全球同步推出。



5月17日

●SCEA预定2008年推出的PS3动作解谜游戏《小小大星球（Little Big Planet）》，并于5月14至16日举办的“Sony Gamers Day 2007”活动中，放出了新的游戏画面与宣传展示影片，供玩家欣赏。（请见本刊详细报道）



●EA宣布将正式展开“EA音乐疯艺人大搜查”活动，于亚太区域强力征求热门新兴乐团，并于EA的音乐社群网站“EA音乐疯”开始接受报名。（请见本刊详细报道）

5月18日

●Panacea Entertainment与Project 51 Producions于日前宣布，将以KONAMI经典游戏《恶魔城3 恶魔城传说》为故事蓝本制作动画电影版。电影将以DVD的形式发售，分成三部曲的形式，每一集长约80分钟。



●TECMO宣布将高端生产部以及高级协同生产部合并，成为专门开发家用机游戏的新部门“游戏制造部门”。TECMO王牌制作小组Team Ninja以及新近小组Team Tachyon都将受到新的游戏制作部管辖。原高端生产部总经理，Team Ninja首席制作人坂垣伴信将出任新部门的总经理一职。

●微软于日前正式开始大量封杀盗版用户的Live使用权，大量通过刷机运行盗版游戏的玩家已经无法登录Xbox Live。（请见本刊详细报道）

5月19日

●韩国SCEK发表，将于6月16日在韩国地区正式推出PS3。而且仅仅推出具备完整功能的80GB豪华版，定价518000韩元。（请见本刊详细报道）

●CAPCOM近日在《恶魔猎人4》的官方网站首次放出了但丁的实际游戏示范影片。但丁在本作中虽然不再担任主角，但游戏中依然为其设计了专属的剧情章节，令玩家依旧可以操纵但丁进行游戏。



●EA宣布，继PSP平台推出《模拟人生》系列最作品《模拟人生2宠物当家》之后，该作品也将于Wii平台上发售。让玩家也能够通过更简易的操作，体验与宠物近距离接触的感觉。（请见本刊详细报道）

5月20日

●NBGI宣布将于2007年内在PS2和Wii上推出《七龙珠Z Sparking!》系列最新作《七龙珠Z Sparking! METEOR》。本次发表的新作将集合系列之大成，收录150名以上的登场角色，并强化3D动作对战系统。目前官方网站仅公布了初步信息与少数登场角色。

●微软宣布将于5月23日在日本Xbox Live游乐场推出原NAMCO旗下的老牌经典射击游戏《铁板阵（XEVIOUS）》，下载费用为微软点数400点。本次预定推出的《铁板阵》完整移植当年街机版的内容，并加入成就系统让玩家挑战。



●日本ELECOM公司宣布将于6月中旬推出PC/PS3两用街机摇杆“JC-AS01BK”，可同时支持PC与PS3平台。（请见本刊详细报道）

5月22日

●任天堂制作的Wii版乱斗游戏《任天堂明星大乱斗X》，于5月22日放出了多张新游戏画面，并公布了豪华的游戏配乐创作阵容。（请见本刊详细报道）

●日前，起亚汽车的西班牙网站刊登出一条错把360游戏当成PS3的广告。其原意是想说驾驶他们的汽车好比玩PS3赛车游戏一般爽快，但他们用的画面却是360版《世界街头赛车3》。

特报 国外专讯 80GB版PS3亮相 韩国推出专属主机

本刊讯　韩国SCEK发表，将于6月16日在韩国地区正式推出PS3。而且仅仅推出具备完整功能的豪华版，定价518000韩元（约合人民币币4650元），并同时公布了同步推出的15款首发软件阵容。



韩国版PS3将采用与欧洲版PS3相同的新设计，去除EE+GS芯片，改以软件模拟的方式来提供PS2兼容功能，并将内置的硬盘机容量由原本的60GB扩充为80GB，其余规格与功能则与现有60GB款式PS3相同。同步推出游戏有《山脊赛车7》、《源氏 神威奏乱》、《摩托风暴》、《VR战士5》等15款，并且全部韩文化。



先前网络上就有传闻指出SCE曾向美国FCC提出80GB款式PS3的商品检验申请，因此将可能有配备80GB容量硬盘机的新版PS3推出。本次韩国版80GB款式PS3主机的正式发表，证实了这一传闻。但目前这款主机还没有在其他地区推出的消息。

特报 日本专讯 乱斗X新画面公开 配乐阵容空前豪华



本刊讯　任天堂制作的Wii版乱斗游戏《任天堂明星大乱斗X》，于5月22日放出了多张新游戏画面，并公布了豪华的游戏配乐创作阵容。

《任天堂明星大乱斗X》集合了众多任天堂知名游戏角色，由樱井政博担任监制。游戏的战斗系统采用伤害累积方式，当角色遭受攻击时，累积损伤值会上升，损伤越重的角色，越容易被他人的攻击所击飞。只要将其它竞争对手击出场外，即可得分，回合结束后以分数定胜负。不同角色们有着不同的特色以及攻防招式。

游戏官方网站于5月22日放出了数张新游戏画面与初步游戏介绍，并公布了参与游戏配乐作曲的创作者。将有31名作曲家参与游戏配乐创作，其中包括许多玩家熟悉的知名游戏配乐作曲家，其中包括参与马里奥系列的近藤浩治和参与王国之心系列的下村阳子等等，阵容绝对豪华。



官方网站同时也放出NGC《任天堂明星大乱斗DX》配乐供玩家试听。该作目前预定2007年推出。

软件 美国专讯 用Wii来提高人气 宠物当家新增平台

本刊讯　EA继PSP平台推出《模拟人生》系列最新作品《模拟人生2宠物当家》之后，该作品也将于Wii平台上发售。让玩家也能够通过更简易的操作，体验与宠物近距离接触的感觉。



《模拟人生2 宠物当家》继承了《模拟人生2》的游戏架构，并以猫、狗等宠物为主题，于2007下半年推出了PC、PS2、PSP、NDS等各种平台版本，但由于种种原因，该作品并没有达到预期的高度。于是本次EA宣布将推出Wii版，利用全新的操作方式来展现这款游戏的精华所在。

本作的构思有些类似于《任天狗》，但玩家还能够通过创造宠物功能，设计属于自己的宠物。玩家也能够教自己的宠物学习各种本领，带它们去公园散步，为它们准备新的宠物用品，甚至给予它们工作，体验如同现实生活般的饲养过程。特别是登陆了Wii之后，玩家在整个游戏过程中的参与程度也大幅提高，相信绝对和以往的版本有翻天覆地的变化。



硬件 日本专讯 摇杆兼容再创新高 日本推出最新产品

本刊讯　日本ELECOM公司宣布将于6月中旬推出PC/PS3两用街机摇杆“JC-AS01BK”，可同时支持PC与PS3平台，并可通过额外安装的程序，提供调整、连发、宏指令与键盘仿真等可程序化自订功能。

“JC-AS01BK”是款重现街机操作手感的家用摇杆，采用USB接口，可同时支持PC与PS3。采用1.4公斤的低重心设计，底部并具备防滑橡皮垫，使其在摆放时有高度的稳定性。该摇杆具备10个输入按钮，此外还有两个用于设定连发的功能按钮，在PC上可对应10个输入按钮，在PS3上则分别对应所有功能键，不过并不具备PS键与模拟输入。

这款摇杆还额外附属了支持Windows Vista/XP/2000/Me/98等操作系统的专用功能扩充软件，安装后即可提供各种程序化按钮设定，包括改变按钮的配置、连发等功能，并让仅支持键盘输入、不支持摇杆输入的游戏也能使用摇杆来游玩。“JC-AS01BK”预定6月中旬推出，定价5040日元（含税）。

业界的声音

——一切都是因为PS3

PS3还没失败，但PS家族已经明显失去了以往的光辉。久多良木健走了，SCE剩下的人们在拼命捍卫PS家族仅存的尊严，而诸如微软、任天堂，以及其他一些不怎么支持索尼的软件商们现在也开始放出了不利于索尼的言论。如果在PS的中后期，以及PS2时代，这样的局面是难得一见的。而现在，SCE说话没了底气，微软却摆起了成功者的姿态，任天堂更是显得不可一世。这一切，都是因为PS3。

网络负面言论令PS3人气下降



"PS3目前没有Wii那么风光的原因，与价格过高、供货不足等等都没有任何关系，而是互联网惹得祸。因为很多对PS3不怎么了解的人到处在网上发表自己的言论，甚至有些人别有用心地传播一些虚假的消息，结果就成了现在这样。"

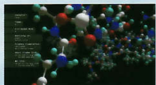
——SCEA公关经理Dave Karraker表示PS3表现不佳的罪魁祸首是互联网。Karraker承认PS3也的确有一些地方做得不够好，比如初期供货不足，定价太高等等，不过现在一切都已经过去了。他也不愿意再谈论主机发布的问题，而是表示自己现在的精力都放在了游戏上。然而他表示，尽管现在SCE在很努力地为玩家争取游戏软件，可还是有很多人对PS3没有信心，并毫不负责任地散布言论，这令他非常恼火。

别拿科研项目当成宣传阵地



"如果我们没在做这个，微软还想掺合进来吗？也许医疗单位会竭力获取所有可能的援助，可斯坦福说Xbox360的运算能力不一定能有很大助益。如果继续纠缠下去，这个项目将面目全非。还是让我们回到治病救人的初衷上来吧，这并不是儿戏，如果有人为了造势而硬要加入或是想抹黑我们的良好意愿，我将非常失望。"

——SCEA总裁Jack Tretton在接受采访时称微软试图加入Folding@Home项目是想出风头。PS3因为有了CELL



的强大性能支持，竟也能参与到医学科研项目当中，这对主机自然是起到了正面的宣传作用。微软在前不久也表示希望加入到这项研究当中，但索尼却趁机大肆抨击。的确，微软想要帮助科研的话，为什么不给予资金等其他方面的支持，而非要用360呢？

PS3就是当年的Dreamcast





"还记得Dreamcast吗？我们曾以为自己做的是对的，然而却最终遭遇了惨败。现在PS3也是如此。微软也可以做出一台主机，配备BD光驱、Cell芯片、HDMI接口，或是其他的所有强大功能。但真正符合市场需求的可能就是399美元的价位和一堆很棒的游戏。我认为在这点上大家的意见应该是一致的，索尼自己也应该明白这一点。然而他们错误地估计了全球消费者的娱乐口味和相应的心理价位。"

——微软游戏事业部总裁彼得·摩尔近日接受采访时说了以上这番话。其实PS3与DC相比，情况并不太一样。两者在技术上追求的就不一样，PS3现在倒有点像Xbox，性能是三大主机中最好的，然而目前的软件阵容却是最差的。也许是因为摩尔现在在微软任职，所以不好拿PS3和Xbox相比。不过像《最终幻想13》等大作还没有发售，现在就给PS3下定论还为时过早。

Wii只用5年就能超过PS2



"到2012年的时候，将有3500万台Wii主机出现在美国各地。因为市场需求远远超过了我们的预期，一年前没人会想到我们能走到这一步。现在的情况非常明显，PS3和Xbox360的性能已经无法像以前那样刺激市场，Wii的创意才是人们所真正需要的，我们不会随意跟风去对主机进行技术升级，除非真有这个必要时，我们才会考虑。"

——最近Wii的强劲销售势头，令任天堂对市场充满了信心。任天堂北美营销高级副总裁George Harrison在接受采访时，更是说出了5年在美国销售3500台Wii的目标。目前，PS2在北美的销量为3850万台，并且用了近7年时间。显然，任天堂认为Wii完全可以超越PS2的原有高度。

PS3也需要经过历史的考验



"我们不想纠缠于PS3在今年上半年的表现，我们所关注的是未来十年甚至是更长的时间。因此，以这个观点看，我们并不在乎现在的销量是一百万还是几百万。相对于目前的市场需求来说，PS3显得比较超前，而Xbox360和Wii则只能形成短期效应。"

——SCEA总裁Jack Tretton在谈到PS3时，认为PS3更应该注重长期规划，摆脱目前的不利困扰。但部分业内专家并不这么认为。国际游戏开发者协会（IGDA）的Kyoshi Shin就表示，许多开发人员都把注意力转移到了任天堂的Wii身上，PS3根本没有机会重新得到重视。PS3就像是一个价格高昂的豪华餐厅，虽然名声在外，但顾客很难在这里品尝到美味佳肴。

其他一些来自业界的言论——

多而不专不利于好作品开发

"研发一个适用于多平台的作品并不是什么难事，但在某些方面要有所妥协，最常见的问题就是作品的整体质量要打折扣。如果要保证各个平台的作品都很优秀的话，那就要采用代价高昂的多支队伍分别在各平台进行创作的方式，以便充分利用各主机的性能特点。如果不这么做，各主机的优势就不会得到充分利用，游戏作品的质量自然就要缩水。无需兼顾其它平台，而把注意力集中在单一平台上无疑会方便得多，能使软件与硬件结合得天衣无缝，最终得到一部高质量的作品。"

——育碧负责开发《分裂细胞5》的Mathieu Ferland日前接受了采访，并再次谈到该作品不给PS3制作的原因。给多平台制作当然是要花费很大力气，但如果这样做有利可图的话，自然是大家都会选择的做法。所以，如果PS3现在全球普及了2000万台以上，这个游戏也不会让360独占。

《光环3》将令微软扭亏为盈

"毫无疑问《光环3》将会大卖，唯一的悬念仅仅是火爆到何种程度。本作有望为这一财季贡献高达1亿7千万美元的收入，出货量约为420万套。《光环3》目前确定的发售日恰好是微软08财年第一财季的尾声，到07年9月，Xbox 360的装机量有望达到1320万台，即达到平均每三台Xbox360主机就有一张《光环3》游戏的水平。"

——Goldman-Sachs的分析家对《光环3》的走向甚为乐观。他甚至认为在《光环3》推出一周后，微软的Xbox业务将迎来有史以来第一个盈利季度。这并非主观臆测，微软自家也把2008财年作为家庭娱乐事业部扭亏为盈的转折点。

PS3的战略就是一个错误

"PS3即便在夏季降价，也不会大幅度提升主机的销量。PS3可能在夏季或初秋降价100美元，但即便如此，PS3的价格依然远远高于Xbox360，同时微软也极有可能降低360的售价。同时，今年在游戏阵容方面，PS3也将持续落后于360。

——美国银行的分析家Savner认为索尼在PS3的战略上犯了很多错误。因为玩家对价格的敏感程度远超过预期，而且玩家对蓝光之类的噱头也没有太大兴趣，缺乏独占游戏也令局面愈加尴尬。或许大幅降价可以让PS3赢得更多的市场份额，但已经背负着巨额亏损的索尼不太可能这么做。



5月23日

●日本微软于5月23日在日本Xbox Live游乐场推出KONAMI旗下的经典动作过关游戏《绿色兵团》的欧美版《Rush'n Attack》，下载费用为微软点数400点。本次推出的是街机版，支持单打与双打，可选择以原始画面或强化版画面来游戏。



●Marvelous Interactive宣布将推出改编自畅销漫画的PS2动作游戏《一骑当千 闪耀之龙》，并推出初回限定版。（请见本刊详细报道）

●由Ubisoft制作，以中世纪刺客为题材的PS3/Xbox360跨平台动作游戏《刺客信条》，于日前举办的Ubi Days 2007中放出了新的游戏宣传影片与限定版等信息。（请见本刊详细报道）

5月24日

●SCE自5月24日起放出PS3的1.80版系统软件更新。加入游戏与DVD影片的升频输出、网络远程遥控游戏、DLNA支持以及PS/PS2记忆卡记录回存等功能。（请见本刊详细报道）

●EA宣布将与葛雷西影片以及20世纪福克斯等公司合作，推出动作喜剧游戏《辛普森家庭》。《辛普森家庭》是当今电视上最长寿的情境喜剧动画片，本作预定今年秋季推出涵盖全平台的版本。



●SCEJ宣布将于6月推出PS3《抵抗 人类没落之日》的追加地图包。追加地图包中包含两个新的多人联机对战地图，需搭配游戏光盘方能游戏，下载所需容量为312MB。

5月25日

●由TAITO制作于PSP推出的益智动作游戏《逃脱大师（EXIT）》，现宣布将移植到Xbox Live平台，预定2007年夏季推出。本次预定收录包括原作所有关卡以及新增的原创关卡在内，共计210个关卡供玩家挑战。

●SCEJ宣布将于6月免费提供PS3《摩托风暴》的"联机扩充包"更新，加入原本所没有的多人联机对战等新模式。另外，SCEJ还预定于7月起陆续推出其他扩充内容。

软件 日本专讯 一骑当千性感登场 PS2末期吸引眼球

本刊讯 Marvelous Interactive宣布将推出改编自畅销漫画《一骑当千》的PS2动作游戏《一骑当千 闪耀之龙》，让三国英雄化身为现代美少女，为争夺学院之间的霸权而展开激烈的对战。

《一骑当千》是日本漫画家盐崎雄二的作品，以继承了三国英雄魂魄的高中生格斗为主题，曾改编为电视版卡通动画作品。游戏沿袭原作的设定，以现代东京的高中"南阳学院"为舞台，采用3D格斗动作的方式，玩家将扮演孙策、吕蒙等女高中生斗士，依照各自的故事剧情来与其他斗士进行战斗。角色的服装会随着格斗的过程而逐渐破损，与原作风格完全一样。

游戏中具备"斗气计量表"系统，在格斗的过程中会持续累积，积满后可发动"斗气开放"状态，施展斗气必杀技。在故事模式与任务模式获得胜利过关后，可使用所获得的能力点数来强化角色的体力、攻击力、防御力、斗气上升率或学习技能。各角色除了原本的制服之外，还可更换其它服装。

PS2《一骑当千 闪耀之龙》预定7月26日推出，一般版定价7140日元；初回限定版定价9240日元，同捆附属PS2小游戏《一骑跳千！ 赤壁大跳箱演无》等礼品。



软件 日本专讯 次世代火影大亮相 360独占秋季推出

本刊讯 由Ubisoft制作，以畅销日本漫画《火影忍者》所改编的Xbox360动作冒险游戏《火影忍者 忍者的崛起》，官方现放出了最新高分辨率宣传影片与游戏画面。

《火影忍者 忍者的崛起》是款动作冒险游戏，玩家将从原作初始故事起，体验少年忍者漩涡鸣人的成长过程。本作是首款登上Xbox360平台的火影作品，充分融合细致流畅的3D绘图场景以及卡通动画人物，呈现出远超越以往改编作品的生动火影世界。游戏中融合动作冒险、传统大乱斗、一对一格斗对战，以及角色扮演要素。



游戏收录卡通动画最初80集的故事剧情，并加入部分原创内容。游戏中细致地刻画出包括木叶忍者村等原作爱好者所熟悉的场景，角色则是依照原作动漫画的造型设计，忠实重现各种夸张逗趣的情绪演出与精采激烈的武打动作。



游戏中玩家可以发掘自己的忍者之路，通过锻炼查克拉控制、强化技能、学习新体术与忍术，以及精通更多威力强大的忍者武器，在超高速的激烈战斗中对抗敌人。游戏也支持单机或Xbox Live联机双人对战。该作预定今年秋季在欧美地区推出，为360独占作品。

特报 日本专讯 PS3画面大幅升级 系统更新内容公开

本刊讯 SCE宣布，自5月24日起放出PS3的1.80版系统软件更新，加入游戏与DVD影片的升频输出、网络远程遥控游戏、DLNA支持以及PS/PS2记忆卡记录回存等功能。具体如下：

画面升频输出

1.80版系统软件提供了多项重大功能强化改良，其中最关键的就是PS/PS2游戏与DVD影片的高分辨率升频输出，更新后只要搭配色差/HDMI端子，就能让PS/PS2游戏画面与DVD影片播放以最高1080p的分辨率输出，提升画面的品质。

PS/PS2记忆回存

可将PS3硬盘的PS/PS2游戏存盘回存到PS/PS2记忆卡；而原本禁止复制的PS/PS2存盘，现在则是可以采取"搬移"的方式处理。

DLNA客户联机功能

让PS3可以播放符合各种DLNA服务器规格设备中的多媒体文件，与各种DLNA数字多媒体影音设备结合，建构数字影音家庭环境。

相片编辑与打印

新增了简易编辑与打印功能，玩家可以缩放、裁切照片，并可通过USB接口连接特定款式的EPSON打印机。

PSP网络遥控游戏

通过网络遥控，在PSP上欣赏PS3所储存的影片、音乐与相片，联机范围则是由原本的家庭无线局域网，扩展到全世界所有具备Wi-Fi网络联机的区域。

软件 美国专讯 刺客信条九月登场 豪华限定同步推出

本刊讯 由Ubisoft制作，以中世纪刺客为题材的PS3/Xbox360跨平台动作游戏《刺客信条》，于日前放出了新的游戏宣传影片与限定版等信息。



《刺客信条》的舞台分别为回教异端暗杀教派阿萨辛派大本营马夏夫、叙利亚回教文化中心大马士革、天主教与回教争夺不休的圣地耶路撒冷，以及英国军事都市亚克城4个城镇要塞，将依照史实来重现这些景观，展现中古世纪天主教与回教文化的风貌。

游戏建构了栩栩如生的高度互动场景，各城镇中川流不息的居民，将依照情境的不同，时而成为阻碍行动的敌人，时而成为掩护行踪的友方。玩家必须尽可能让自己融入人群，以免遭受怀疑的眼光，同时可以混入衣着近似的人群中来掩护自己的行踪，伺机接近暗杀目标或摆脱敌军的追击。



PS3/Xbox360版《刺客信条》预定9月在北美地区推出，一般版定价59.99美元，限定版定价69.99美元，除游戏之外并将包含主角阿尔泰的人偶模型、漫画与攻略手册、刺客主题短片，以及包含制作花絮、制作者日志与专访的特制DVD影片等内容。

软件 日本专讯 R-TYPE变身战略版 经典转型再战掌机

本刊讯 Irem Software Engineering宣布将推出以老牌经典射击游戏《R-TYPE》所改编的PSP战略游戏《R-TYPE战略版》，官方网站已于即日起正式开张。

在《R-TYPE》正统系列于2003年推出的PS2《R-TYPE Final》正式宣告完结后，本次改变了游戏类型，采用原作的相关设定，以全新的方式继续为大家呈现这一经典的延续。本作采用六角棋盘回合制战略的方式，玩家可操作战舰以及各式战机进行攻防。游戏舞台的设计类似先前的系列，同样具备各种会阻碍行动的地形与障碍。游戏画面以3D方式构成，攻击时则会切换成特写战斗画面，玩家可以见识到如同先前系列般的弹幕射击攻防。

游戏支持无线网络联机对战，玩家可以使用地球军或拜德军来进行游戏。本作预定2007年推出，定价5040日元。

软件 国外专讯 薄雾笼罩现代FPS PS3首发略占先机

本刊讯 由Free Radical制作，Ubisoft发行，预定年底推出PS3版的PS3/Xbox360跨平台第一人称射击游戏《薄雾（Haze）》，日前公布了多张新游戏画面以及高分辨率宣传影片。

《薄雾》采用针对次世代硬件平台所独自研发的游戏引擎，具备生动逼真的画面效果，以及全程无中断的无缝读盘技术。游戏以2048年的近未来世界为背景，玩家将扮演装甲兵部队新兵，被派遣到南美洲与游击反叛军组织对抗。游戏目前以PS3为主要开发平台，绘图部分针对新一代3D硬件设计，提供非常细致的人物与景观描绘。游戏角色将具备高度人工智能反应，并提供丰富的物理效果与环境互动。而且在采用无中断读取设计后，关卡的转换乃至于各种剧情的演出都将以连续不间断的方式呈现。

该游戏预定支持联机对战等多人游戏模式，预定年底率先推出PS3版，而Xbox360版的上市时间尚待后续公布。

特报 国内专讯 中方压胜KOF98大赛

本刊讯 5月26日，北京万达影院内举办了一场名为"Project DNA2"的中日街机大赛。比赛的项目是在国内有着极高人气的《格斗之王98》。参加本次比赛的都是中日两国的知名街机玩家，如日本的极限堂、大御所等。

当天，能够容纳311名观众的万达影院9号厅内，早已座无虚席，很多来晚的观众只能坐在过道上观看精彩的比赛。这次比赛的举办方在比赛场地的安排和流程的策划上下足了功夫，选手在台上的比赛画面被投影仪直接打在大银幕上，而在台下两侧的位置又各有一台接有同样画面信号的街机，以供中、日双方休息区的选手观看。

26日的团体赛分上下半场两部分，中、日双方的各10名选手有两格生命值。在上半场时双方按指定的顺序来逐一进行对战，无论输赢都在比赛结束后下场。输掉比赛的人将失去一格生命值，而获胜的一方依然拥有两格。在下半场时双方将自由决定出场顺序，如果是拥有一格生命值的选手失败的话就会失去比赛资格，而拥有两格的选手即使输掉一场依然还有一次上场的机会。以上就是这次比赛的机会规则。

在上半场的比赛中，日本选手发挥得比较出色，中、日双方各胜五场，原以为会是压倒性的优势，这多少有些出乎人们的预料。下半场时，中国选手的强大实力得以显现。中方第一个上场的是来自广州的选手"小孩"。他在接下来的比赛中打出了让人诈舌11连胜。如果不是日方有五位可以上场两次的选手的话，可以说"小孩"已经独自一人提前结束了这场中日双方的团体赛。在这11场胜利中，"小孩"将手下的三名角色八神庵、大门五郎和暗黑克里斯使用得出神入化，许多日本选手还没明白怎么回事就已经被"小孩"近乎疯狂的压制和痛快淋漓的进攻打得晕头转向，很难让人相信这是一场国际间顶极高手的对抗赛。"小孩"在下半场的第12场中输给了日方的"二等兵"。接下来登场的长沙选手黑皮也败在了二等兵诡异的打法上。中方第三个登场的选手是同样来自广州的大口，他的实力国人有目共睹。果然在接下来的比赛中轻松取得了4连胜并结束了整场比赛，其中包括最后一场轻松的以2V3打败了日本KOF界的名人大御所。

虽然比赛的过程紧张激烈，但中、日双方的选手依然表现得十分友好。比赛结束后还有许多在场的观众和中、日双方选手合影留念。希望在今后的斗剧中，有更多的项目中能够出现中国人的身影，最后衷心地祝愿在今年的斗剧比赛中，中国的格斗玩家们能够不辜负国人的期望，在异国他乡为我们争得荣誉！

5月26日

●Irem Software Engineering宣布将推出以老牌经典射击游戏《R-TYPE》所改编的PSP战略游戏《R-TYPE战略版》，官方网站已于即日起正式开张。（请见本刊详细报道）



●日本游戏周边制造商HORI发表，预定于5月底到6月中旬推出两款针对PS3所设计的周边产品。分别为PS3手柄专用"发光充电座3"与PS3主机专用"发光直立架3"，定价分别为3024日元和1449日元。

●北京万达影院内举办了一场名为"Project DNA2"的中日街机大赛。比赛的项目是在国内有着极高人气的《格斗之王98》，最终，我国选手大获全胜。（请见本刊详细报道）

5月28日

●SCEJ日前宣布，自即起于日本PSP浏览器专属官方网站放出8款PSP游戏的试玩版。下载游戏包括《益智逃脱大师》、《Lumines 2》等，但PSP系统软件需更新为3.40版，方能下载上述游戏。

●CAPCOM宣布将推出《逆转裁判3》的NDS廉价版《逆转裁判3 Best Price!》，新增双屏触控与声控支持，并收录英文版的游戏内容。本作预定8月23日推出，定价3129日元。



●由Free Radical制作，Ubisoft发行，预定年底推出PS3版的PS3/Xbox360跨平台第一人称射击游戏《薄雾（Haze）》，日前公布了多张新游戏画面以及高分辨率宣传影片。（请见本刊详细报道）

5月29日

●KONAMI制作的PSP动作冒险游戏《恶魔城X 年代记》，于日前放出了数张游戏画面。本作承袭了原作的内容与玩法，人物和场景都经过了3D重新绘制，并收录续篇作品PS《恶魔城X 月下夜想曲》的完全移植版。本作预定今年秋季在北美地区推出。

●EA近日宣布，巴西足球名将罗纳尔迪尼奥将获邀担任《FIFA 08》的封面球星。《FIFA 08》由EA Canada负责研发，预定今年秋季推出，涵盖了包括Xbox360、PS3、PS2、Wii、NDS、PSP、PC及手机等所有平台。

揭开日本游戏业低迷的封印，展望未来游戏开发的大方向。

——日本游戏元老中里英一郎访谈

从将要进入次世代时起，日本的游戏业界便开始了一连串的“动荡”。例如一些知名制作人纷纷自立门户、一些公司选择合并、微软在日本一直难以打开市场，以及PS3的销售不如预期，三大硬件厂商重新划分实力范围等等。对于这些事情的幕后原因，局外人很难知道其中的真实原委。近日，日本资深游戏开发人员，目前正与坂口博信合作开发《失落的奥德赛》的中里英一郎接受了日本媒体的采访。在采访中，他以一个业内人士的独到视角，为大家讲述了日本游戏业界最近不为人知的点点滴滴。

——你能谈一下个人的业界经历么？

中里英■我最早给一家小型PC游戏发行商BOTHTEC制作游戏，在那里做过的最大项目叫做《Relics》，在日本卖了大约10万份。然后在1988年，我来到美国，进入Broderbund公司任职，负责移植日本PC游戏。之后我去了Maxis，做了些与Sim City相关的工作，但在被EA收购之后，他们搬到加拿大去了。我没有直接进入EA，而是进了一家叫Distinctive Software的公司。结果，我被雇佣的那天，就是他们被EA收购的那天，也就是现在的EA Canada。那是在1990年或1991年。

之后EA Canada得到一家日本企业的巨额投资，开发一款RPG。之后EA决定进军日本市场，要我做发行EA游戏日文版的工作。我回到日本的时候，实际上做的就是为了推广3DO。当时3DO的项目其实有一半是EA在做的。硬件由松下负责，第一方软件由EA完成。

后来我回到了EA Japan，开始在日本发行EA的游戏。我们也开始针对日本市场进行游戏开发。那时我在日本做过的游戏里只有一款发售到了全球范围，名叫《Cross Fire》，美版叫《X-Squad》，那是最早一批PS2游戏的。再后来，我被冈本吉起招进了Capcom，并开办了东京工作室。冈本离开Capcom之后，我就做一些网络项目，以及开发日本之外的游戏，比如《马克西莫》。我们还做了一款西部牛仔风格的射击游戏《血腥左轮》，这个游戏由圣地亚哥的Angel Studios完成。他们后来被Rockstar收购了。还有《混沌军势》、根据桌上策略游戏制作的《卡坦岛》，还有GBA上的《鬼武者 战略版》。这些都是我当时在Capcom时做的。

这段期间，在引进游戏方面最成功的就是《横行霸道》。Capcom是该系列从3代开始在日本的独家代理发行商。Rockstar有一点难应付，不过日本索尼的条件更为苛刻，在我们几次三番地劝说下，他们才允许GTA系列在PS2上发行。

我在Capcom的经历就是这样，到了360时代，我又加入了微软，那是在2004年。我们在日本分部启动了六个项目。第一款作品就是和冈本吉起合作的《大家的派对》。第二款是和水口哲也合作的《九十九夜》，为了调教这个项目我在韩国几乎待了一整年。

——调整用了一年？到底出了什么问题？

中里英■的确是出了很大问题，所以我去了韩国。水口也在，我们试图挽回局面，但最后还是延期发售。以至于我们和冈本吉起的一个项目取消了。

——能透露是什么样的项目吗？

中里英■那是一款以日本武士作为主角的第三人称射击游戏。再接下来就是《蓝龙》、《失落的奥德赛》和《无尽的历险》。现在我们还剩三个项目，《失落的奥德赛》是其中最重要的，但状况不如预期中顺利，所以我的老板要我接手这个项目，名义上我就算是离开微软，到了Feelplus Studio。



——是您一手开创了Feelplus吗？

中里英■不是，微软和AQ Interactive创建人中山隼雄讨论了这件事。《失落的奥德赛》本来应该是微软的内部项目，但由于公司机制等种种原因，我们没法顺利进行下去。于是我们决定把开发团队变成独立的工作室，也就是Feelplus公司。接着我就把几个微软的人调入了新工作室，还新雇了一批人。隼雄和我一起讨论了设立公司的主意，但实际创建人是隼雄。我是在完成了《九十九夜》之后，才正式进入公司的。

——开发《失落的奥德赛》是坂口博信首先提出的吗？

中里英■是的。相关的提案从2003年或2004年就开始了。

——你前面提到微软的机制对日本的开发人员来说存在困难是什么意思？

中里英■首先是成本。成为微软雇员本身就很花钱，我们的预算额是固定的，按照微软的成本，我们根本无法承担。吸引人才是另一个问题，微软是一家门槛极高的公司。他们要求一个人在各个方面都出类拔萃。

——AQ Interactive又是怎么参与进来的呢？

中里英■在他们运营Dreamcast的时候，入交昭一郎是世嘉的社长，中山隼雄要求他负责全部家用机事务，当时他只做过街机业务。1999年还是2000年左右，他创立了一家名为 Cavia 的独立开发公司，有很多Namco的成员加入。之后另一位前世嘉经理石井洋二建立了 Artoon，正好是同一时期。石井请隼雄为新公司投入资金，所以Artoon是石井个人出资建立的，不过其中也有隼雄的钱。这就像兄弟公司。五年之后，他们决定合并。

恰好在这段时间，微软请求隼雄建立Feelplus。所以隼雄干脆并购了Cavia和Feelplus，Artoon随后也整合进来，这就是他组建的AQI集团。AQI是一家控股公司，也负责旗下三个工作室的发行业务。这三家工作室主要为微软这样的第一方和其它第三方发行商开发游戏。

——似乎目前日本的很多游戏制作人，如水口哲也、稻叶敦志，对日本游戏公司当前的格局都十分不满，纷纷离开原公司创立自己的事业。除了铃木裕，几乎所有世嘉的天才们都选择了出走，不过天知道他们现在在干什么？

中里英■我在Capcom工作过，所以我知道其中的原因。实际上最想自己独立的是三上真司，另外Capcom内部有八个工作室，其中大部分人也都走了。这些人包括：船水纪孝（《街霸II》和《怪物猎人》制作人，现拥有自己的工作室Craft & Meister）、田中刚（《恶魔猎人2、3》制作人）、须藤克洋（《CAPCOM vs SNK》系列制作人）、三上真司、三并达也（《生化危机0》，前Capcom 第一开发部部长）、江川阳一，还有稻叶敦志。



中里英一郎

早年从事PC游戏编程，后来相继在Broderbund、EA Japan、Capcom 和微软游戏工作室任职。如今是Feel Plus游戏工作室的主席，与坂口博信一起开发《失落的奥德赛》。

——你不把冈本吉起列进去吗？

中里英■他是管理层的。那时候有个专职人物负责平衡这八个工作室，三上不喜欢这一套。他觉得在Capcom臃肿的机构内无法创造出新事物，所以他要冈本吉起创立个全新的、有创造力的工作室，能做点新鲜的东西。

中里英■根据Capcom的官方声明，好像三上真司没有正式离开公司。他和Seeds那些人在一起吗？

中里英■他的确是走了。和稻叶他们在一起，专为Seeds做事。三上创造的东西很棒，但这不等于在商业上是成功的。他是支持把GameCube作为《生化危机》唯一平台的人，但从商业角度出发，Capcom的很多人不认为这是正确的抉择。

——你认为微软要想在日本取得成功，也就是真正赢得日本玩家的认可，这样的状况会实现吗？

中里英■目前在日本，NDS和Wii非常成功，所以许多日本开发商和发行商都把重心放在DS和Wii平台上，而不是PS3和Xbox360。这种局面的最终结果就是，大部分日本游戏要么出在掌机上，要么就出在Wii上。日本开发商本来准备投资PS3的，但PS3不如人们先前预想的那样成功，开发游戏的成本又很高昂，所以一大批开发商只做一两款PS3游戏，而选择做大量DS和Wii的游戏，然后做很少的Xbox360作品。

我们在360上投入很大，哪怕在日本没人这么做。过去，AQI认为360在日本能取得更大的成功，当然结果不尽人意。但是，在北美取得的成功已经使我们立于不败之地。我们制作的360游戏是面向全球市场。没有多少日本同行这么做。

Capcom这么做了，而且以《勇闯尸城》和《失落的星球》取得了成功。但很少有公司投资360，也很少有投PS3游戏的。所以我所说的状况就是：在将来数年，你会看到很多日本的DS和Wii游戏，但很少

有日本的高端游戏。对那些核心玩家而言，他们不得不购买更多欧美游戏。对于这群玩家来说，由于缺少日本游戏，他们会开始玩美式游戏。这样Xbox360会有更多成功机会。

——日本开发商集中在任天堂的平台开发游戏很值得玩味，因为我在想，这会不会延迟日本玩家对次世代的接受速度？或者说你觉得任天堂一家就足以维系业界了？

中里英■这的确有很大的问题。游戏是全球产业，所以只要全球游戏业健康，那日本就没问题。但如果只考察日本游戏业在日本经济中的地位，那就值得商榷了。我想日本业界会向更加传统的游戏风格重新定位。高端华丽的游戏会由欧美发行商来完成。尽管会出现定位的不同，但总体来说，我认为全球游戏产业会是健康蓬勃的。

——你也在EA工作过，那为什么你认为EA在日本无法取得成功？

中里英■EA是日本迄今唯一依然还活着的西方厂商，所以你或许可以评价EA在日本已经算成功了。早年电玩市场上，日本游戏更加生动有趣，而许多海外游戏则被视作垃圾。如今，你可以从北美和欧洲发现一大批精彩有趣的游戏，而我们的经验则是从90年代早期积累下来的，难免趋于保守。

我认为西方游戏在日本是有市场的，所以我曾十分努力地引进这些作品。不过专业体育游戏在日本还是无人问津，他们更喜欢《胜利十一人》系列，而非EA的FIFA系列。不过也有一些游戏成功了，但这种成功依然是相对而言，哪怕像GTA系列。在日本，《GTA III》也只卖了30万份，《GTA罪恶都市》是50万份，《圣安地烈斯》好像也是50万份。作为西方游戏已经是非常成功了，但销售数字看来还是很低。

——从目前看来，似乎技术和创意上的革新更多来自西方厂商而非日本厂商，后者现在太过注重续作。这是不是由于西方开发商彼此之间的对话更多，愿意共享创意和技术？

中里英■你说得对。我前面提过，我担心现在的技术问题，因为日本早就落后许多了，而且今后的差距还会扩大，太多好技术都来自美国。他们有GDC这样的交流活动，而我是CEDEC（日本的游戏开发者会议）的筹款人之一，希望能把它办成日本的GDC，但主办方CESA却不这么看。所以现在的CEDEC虽然效法GDC，却走了样。

日本人不善言谈。他们害怕透露自己的开发成果，所以一切交流活动都很难进行，所谓的交流不过是泛泛而谈，而且都是官方赞助或学术性的活动。我想日本的业界人士是想听到真正来自开发一线的声音，但却没人开口畅所欲言，所以他们听到的都是学术套话或官方辞令。这对技术的进步起不到什么作用，我们缺乏GDC那样的优良传统。

——这个问题我想了很久，要知道在我成长的年代，所有最好的主机和游戏都是日本产的。现在感觉变了，日本开发商似乎个个闭门造车，彼此老死不相往来。我猜这就是为什么很多制作人离开原公司投奔其他开发商，或者自立门户的原因了。

中里英■是的。不过就我个人而言，还是常常与别人沟通的。在开发《失落的奥德赛》期间，我和很多正在开发同类游戏的制作人聊过。微软现在和Tri-Ace合作开发《无尽的冒险》，我和Tri-Ace谈的也很多。我们甚至谈及共享技术、工具，甚至资源，因为这是个大项目。我目前掌握了很多资源，既然Tri-Ace缺人手，我们就派些人过去。相对的，如果我们需要帮助，他们也会乐意尽全力帮忙的。

——看来这的确是一个值得探讨的严肃话题。我想类似《游戏开发者》（Game Developer）这样的杂志也应该在日本发行。

中里英■是啊，太对了。

——我们换个话题，现在《失落的奥德赛》开发得如何了？

中里英■进行得很顺利。尽管在开发的过程中，项目遇到过麻烦，不过现在都解决了。我们正在进一步填充内容。此类游戏最大的工程就是创造内容，等这一步完成，那么游戏的整体开发也就快了。目前我们对结果很满意，今年肯定能面世。在剩下的几个月里，我们还有充足的时间去进一步完善制作。

——你直接参与了这款游戏的哪部分开发工作？

中里英■我是负责管理公司，我们有来自Square Enix的制作人福川大辅。他制作过《圣剑传说》还有PS的《最终幻想战略版》）。我们还有其他制作经理来负责内容开发。至于他们具体做的工作，我是不干预的。我努力对他们的工作尽量少发言，所以我主要做的是项目管理，他们则致力于内容制造，也必须思考新的开发方案，来削减其它相对次要的内容。

——能举例说明哪些东西是要削减的吗？

中里英■我们有差不多400个需要制作的关卡，所以必须砍掉一些，确保其它的质量。角色设计都很棒。我们有大约300个登场角色，七个多小时的即时过场动画。这些要素自然都有它们各自的重要程度，该突出哪个是我们所要考虑的。

——游戏里全是即时演算动画吗？

中里英■七个多小时的动画里，有一个小时是预渲染的，其余六个小时是即时的。不过它们看起来区别不大，几乎就是一样的。预渲染的场景是为了追求更精美的光影，和更多视觉特效，比如大爆炸或高塔轰然倒塌之类的场面。类似这种大魄力的场面我们要动用预渲染，不过其中角色的细致程度看起来几乎一模一样。

——前面提到有400个需要制作的关卡，难道这款游戏是关卡制的？还是你指的是场景数量？

中里英■我的意思是，我们制作了400个地点场景。

——这个游戏的实际开发阶段有多久了？

中里英■坂口在2003年末开始探讨创意，实际投入开发是2004年初。也就是三年多以前。

——二木幸生（《铁甲飞龙》导演）都参与了哪些工作？

中里英■基本没有参与。我加盟微软的时候，他早就在了，并且正在制作《Phantom Dust》。我们开始新的360项目时，他还在赶制这款Xbox最后的原创大作。等到这款游戏完成，我们研发的六款游戏里，已经有五款采用了外包开发的方式。唯一的内部项目就是《失落的奥德赛》，而这不是二木幸生负责的。我们当时在六款游戏之外没有其它项目计划，所以二木就成了这些项目的游戏设计顾问，但并不参与实际的游戏开发。他目前的工作也是这样。我觉得他应该去开展新项目，但目前在日本微软内部似乎不太可能。



——这太可惜了，他的作品是非常优秀的。尤其是《铁甲飞龙》。话说回来，之前的访谈里，坂口提到《失落的奥德赛》融合了即时和回合制战斗。你能透露更多细节吗？

中里英■基本上还是回合制，但我们加入了一些即时元素。策略还是多于即时动作。基本结构是回合制的，例如你在冒险舞台中走动、遇敌，然后进入战斗场面。这个过程不是无缝衔接的，随着游戏进行，在战斗场景中你要关心的事情会变得很多，你要把握住时机。总体还是回合制的策略性战斗。

——听起来好像还是传统的成分多一些。听说你们在本作中应用了虚幻3引擎，使用这样的第三方工具还顺手吗？

中里英■的确有些困难的，因为是全新的平台，而且虚幻3引擎本身也在开发当中，我们必须面对尚未完善的开发环境。实际上，我们于06年11月在日本放出的试玩版，是早在05年6月就完成了的版本。之后，虚幻引擎依旧不完整，所以我们不得不发布一个使用半成品开发的试玩版。那个试玩版实际上全球首个公开发布的以虚幻3引擎开发游戏的实例，那绝对比《战争机器》面世的时间还早。为此，我们当时做了很多工作，并且做好了最坏的打算。不过，很多问题随着《战争机器》的出现而烟消云散，这个引擎现在也稳定多了。



——既然之前的试玩版是用半成品的虚幻3引擎所制作，那么后来的实际制作是否就要从新来过了？

中里英■是这样的。而最难的事情莫过于沟通。每样东西都是英文的。日文支持虽然也有，但很有限，而我手下的大多数开发人员都是日本人。

——懂英文对你手下的雇员到底有多重要？

中里英■想要进步的话，懂英文是非常重要的。正如我说的，我们把自己定位于高端开发公司，所以我们必须在技术层面上极具竞争力。所有先进的技术都是先在美国诞生，我们必须进行紧密地跟踪学习。要达到这一目的，非得有英文阅读能力不可。所以为了对最新技术有最快速的了解，懂英文就很重要了。要是有任何在美国工作的开发人员愿意到日本来，我们绝对欢迎。当然，他们能说日语再好不过，我的意思是要和日本团队合作就必须有双语能力，但又要能及时获取美国的最新情报。

——能谈谈坂口博信在《失落的奥德赛》这款游戏的开发过程中，是怎样的工作状态吗？

中里英■坂口博信与游戏开发的关系相当紧密，从刚启动这个项目的时候他就非常投入。Mistwalker的办公地点实在是相当小，基本上看起来就像只有坂口博信一个人，也就更像是坂口博信的个人办公室。那间办公室里也就有三四个人吧，所以我们在Mistwalker隔壁租了个大场地，大约十人左右的规模。项目初期，我们就这样给坂口办公室隔壁派了十个人做先期工作。在此期间他一直在创作游戏的故事。

现在一切都很顺利，他也就可以放手给其他人继续完成制作了。我基本上每个月见他两次。他一半时间在日本，一半时间在夏威夷。他在夏威夷的时候，集中精力写作。回到日本，就侧重于制作人的相关事务。在游戏的制作过程中，他的参与度一直很高，在别人的制作过程中，他也会提出很多意见。我们会尽量满足他的一切要求。接下来的几个月就会是这样，我们会在今年为大家奉献上这款最值得大家期待的作品。

中国电玩榜 最期待TOP15

往年这个时候，作为电玩届最大盛会的E3早已经结束了，但是对于E3改革的第一年而言，今年的E3被延期到了7月11号到13号。随着展会主旨的改变，相信今年的E3会有明显的变化，当然，微软、索尼、任天堂三大巨头的明争暗斗肯定会是这次的焦点。

2007年第13期（统计时间2007年5月16日—2007年5月28日）本期截至统计日期共收到有效选票794张

1位 PS3 角色扮演 最终幻想13



前回1位,本次计票436。

■SQUARE · ENIX ■发售日未定 ■价格未定

在SE于东京举行的财报披露会上，关于本作的发售日，公司总裁和田洋一（Yoichi Wada）在会上答复说"还得再多花点时间，起码在本财年（发布）是绝无可能的。"日本人说话向来比较含糊，但从这次和田洋一的意思上来看，至本财年结束（截止至明年3月）《最终幻想13》在PS3上发售的可能性是非常小的了。

2位 PS2 战略模拟 超级机器人大战OG

前回2位,本次计票419。

■BANPRESTO ■2007.6.28 ■7329日元

最近BANPRESTO公布了本作的最新一波宣传动画，从影像来看，本作的战斗画面水准绝对不会低于之前的"第三次ALPHA"，而且几乎所有的招式动画都是经过重新制作的。在本作中，不但有新角色加入，老角色们也有部分会驾驶全新的机体登场。DC统帅比安博士驾驶的瓦尔西里的"螺旋十字粉碎机"特写让人感动万分！

3位 X360 动作冒险 恶魔猎人4



前回3位,本次计票407。

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

但丁的加入已经是板上钉钉的事了。制作人小林裕幸表示，之所以没有在游戏公布之初就公布这个消息，是因为怕但丁抢尽风头，导致新主角尼禄会被玩家们冷落。那么但丁在游戏中的戏份到底会有多大呢？从制作方的意向来看应该不会和尼禄并重，尼禄的剧情仍将会是本作中的重头戏，但丁部分应该只是作为补充。

4位 PS2 动作冒险 盗墓者10周年纪念版



前回5位,本次计票382。

■EIDOS ■2007.6.5 ■29.99美元

《盗墓者》10周年纪念重制版采用与初代游戏完全相同的故事设定，玩家将与年轻的劳拉一同穿行于那神秘莫测、沉睡千年的古代遗迹之中，追寻古代文明所遗留下来的神奇异宝。为了能够完美再现初代《盗墓者》的精髓，开发小组决定把游戏的重心集中在刺激的探索和经典的解谜部分上，事实上这也是重现系列最初风采的最直接有效的途径。

5位 X360 第一人称射击 光环3



前回4位,本次计票365。

■微软 ■2007.9.25 ■59.99美元

作为微软加入便携媒体播放设备的第一款装备"Zune"自从其问世以来，虽然有着微软的大力支持，但在苹果ipod这样一个名气和实力都排在业界前端的对手面前仍然显得力不从心。不过最近微软借即将于今年9月底发售的《HALO3》之势，推出了HALO3限定版的Zune，相信这款宝贝对喜爱HALO的玩家而言相当有诱惑力吧。

6位 PS3 动作谍报 合金装备 索利德4·爱国者之铳



■KONAMI ■2007年预定 ■价格未定

KONAMI公司将《合金装备4》的上市看作是驱动营收增长的主要动力，。这也就意味着《合金装备4》肯定将于下一财年终结的明年3月31日前上市。

前回6位 本次计票 346

7位 PS3 动作冒险 生化危机5



■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

从前3代的感染病毒到4代中的寄生虫，系列中敌人的产生原因也开始有所变化，不知道在这次的《生化危机5》中的那些敌人又会是因为什么而变异的。

前回7位 本次计票 327

8位 X360 飞行模拟 皇牌空战6·解放的战火



■NBGI ■2007年10月 ■价格未定

在本作中会出现系列从未出现过的大场面战斗，玩家遭遇的敌军数量将会大量增加，同时友军的机体数也会激增，致力于给玩家营造一个波澜壮阔的空战世界。

前回10位 本次计票 314

9位 NDS 动作角色扮演 勇者斗恶龙9·星空的守望者



■SQUARE · ENIX ■2007年内 ■价格未定

游戏中主角身上的装备都会直接出现在画面之中，通过更换不同的防具以及武器等，就能同时改变主角的外形，玩起来更加有意思。

前回9位 本次计票 303

10位 PS2 动作过关 战国BASARA2 英雄外传



■CAPCOM ■2007年冬预定 ■价格未定

新人物包括片仓小十郎，浅井长政和阿市3人。在官方影像中可以见识到这3人帅气的战斗姿态、施展固有技与婆娑罗技等招式的魄力演出。

前回11位 本次计票 290

11位 Wii 射击游戏 生化危机：Umbrella编年史



■CAPCOM ■2007年预定 ■价格未定

本作是一款完全为Wii控制器量身定做的射击游戏，以掀起系列作中一连串生化危机的大企业伞公司（Umbrella）为主线的原创新作。

前回12位 本次计票 262

12位 NDS 动作角色扮演 赛尔达传说·梦幻的砂时计



■任天堂 ■2007.6.23 ■5040日元

关于本作的详细情况目前仍然所知甚少，但是可以肯定包括使用宝剑、投掷回旋镖、发射大炮等战斗技巧应该都会使用到触摸笔的功能。

新上榜 本次计票 244

13位 PSP 动作冒险 恶魔城X年代记



■KONAMI ■2007年秋预定 ■价格未定

本作已经有一段时间没有公布新消息了，虽然如今许多厂商都喜欢将以前的经典作品拿出来复刻炒冷饭，不过这样的作品还是值得再次温习的。

前回13位 本次计票 227

14位 PS2 角色扮演 梦幻骑士6



■ATLUS ■2007.6.21 ■7140日元

主角之一的メークリッヒ从事故中生还，后在モノポリス社的研究所被救醒，除了是モノポリス社的警备人员这件事外其他都想不起来了。…

新上榜 本次计票 210

15位 NDS 战略模拟 最终幻想战略版A2 封穴的魔法书



■SQUARE · ENIX ■2007年内预定 ■价格未定

本作地图将比前作开阔很多，区域性的小地图出现，空间的扩大必然会导致游戏内容丰富很多，而且与前作相比还会加入许多的新要素。

前回15位 本次计票 205

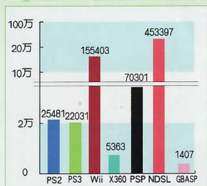
本期上榜的两款作品分别是NDS的《赛尔达传说·梦幻的砂时计》以及PS2上的《梦幻骑士6》。前者自从公布之后很少对外透露游戏的具体细节，如今突然发售多少有点出乎人们的意料；而"梦幻骑士"系列原本一个好好的战略游戏，自从5代开始改成了角色扮演，给人的感觉多少会怪怪的。

中国电玩榜 最流行 TOP15

本期流行榜唯一一款上榜游戏是PSP的《最终幻想战略版·狮子战争》，除此之外，没有大的变动——不过《大蛇无双》取代《战神2》成为了榜首。近期的好游戏不算太多，特别是缺乏一些名头足够响亮的作品，不过这并不代表就没有好游戏了。比如NDS上的《应援团2》，绝对是NDS玩家不可错过的作品！而即将于6月上旬推出的复刻版《盗墓者》第一代，相信会是一款不错的游戏，所有喜欢劳拉的玩家朋友们千万不要错过本作了。

排名	游戏	资料	计票
1	大蛇无双	■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	计票:431
2	战神2	■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元	计票:419
3	最终幻想12	■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:397
4	生化危机4	■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:371
5	实况世界足球·胜利十一人10	■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:350
6	龙如2	■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:336
7	最终幻想6A	■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元	计票:320
8	超级机器人大战W	■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元	计票:304
9	怪物猎人PORTABLE2	■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元	计票:293
10	宿命传说	■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:285
11	荣誉勋章·先锋部队	■PS2 ■EA ■第一人称射击 ■2007.3.26 ■39.99美元	计票:271
12	最终幻想战略版·狮子战争	■PSP ■SQUARE · ENIX ■战略模拟 ■2006.5.10 ■5040日元	计票:263
13	口袋妖怪·钻石/珍珠	■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:230
14	逆转裁判4	■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007.4.12 ■5040日元	计票:228
15	光明力量EXA	■PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2007.1.18 ■7329日元	计票:219

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】本期日本硬件销量方面，第一周各主机的销量还和上期基本持平，但到了第二周不少主机的销量就开始有比较明显的下滑。比如PS3第二周的销量只有八千多台，甚至还不如PS2。同时Wii在第二周的销量也下降到了五万多台。唯一保持旺盛销售势头的主机仍然还是非NDSL这台掌机莫属。
（本期统计时间2007.4.30-2007.5.13）

美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2007.4.1-2007.4.30

排名	机种	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	NDS	口袋妖怪·钻石	任天堂	2007.4.22	角色扮演	34.99美元
2位	NDS	口袋妖怪·珍珠	任天堂	2007.4.22	角色扮演	34.99美元
3位	Wii	超级纸片马里奥	任天堂	2007.4.9	动作冒险	49.99美元
4位	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12	其他	39.99美元
5位	X360	吉他英雄2	REDOCTANE	2007.4.3	音乐游戏	63.99美元
6位	PS2	吉他英雄2	REDOCTANE	2006.11.7	音乐游戏	49.99美元
7位	X360	蜘蛛侠3	ACTIVISION	2007.5.4	动作冒险	59.99美元
8位	PS2	蜘蛛侠3	ACTIVISION	2007.5.4	动作冒险	39.99美元
9位	PS2	战神2	SCEA	2007.3.13	动作冒险	49.99美元
10位	PS2	美国职棒大联盟07	EA GAMES	2007.2.26	体育竞技	39.99美元

【榜评】NDS上的超大作《口袋妖怪·钻石/珍珠》于今年4月底正式在美国发售，发售一周内两个版本的总销量就已经突破一百七十多万份，自去年十月底日版发售之后，口袋妖怪的旋风如今再次席卷美国。Wii上的新作《超级纸片马里奥》成绩也不错，当月卖出了35万多份。360版和PS2版的《吉他英雄》以及同样是这两个版本的《蜘蛛侠3》也都有上榜，只不过单从游戏素质上来讲，《蜘蛛侠3》似乎并不那么能令人满意。



↑4月份发售的《超级纸片马里奥》游戏素质非常高，趣味性和耐玩性都很高。

日本家用机软件四周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.4.30-2007.5.13

排名	机种	游戏	资料	销量
1位	PSP	最终幻想战略版·狮子战争	■SQUARE · ENIX ■战略模拟 ■2007.5.10 ■5040日元	156440
2位	NDS	最终幻想12·亡灵之翼	■SQUARE · ENIX ■即时战略 ■2007.4.26 ■5040日元	148802
3位	Wii	Wii Sports	■任天堂 ■体育竞技 ■2006.12.2 ■4800日元	116112
4位	Wii	超级纸片马里奥	■任天堂 ■动作冒险 ■2007.4.19 ■5800日元	111929
5位	Wii	Wii的初体验	■任天堂 ■其他 ■2006.12.2 ■4800日元	80008
6位	NDS	耀西岛DS	■任天堂 ■动作游戏 ■2007.3.8 ■4800日元	77135
7位	Wii	Wii的头脑学堂	■任天堂 ■益智游戏 ■2007.4.26 ■4800日元	75980
8位	NDS	新超级马里奥兄弟	■任天堂 ■动作冒险 ■2006.5.25 ■4800日元	73743
9位	NDS	更锻炼大脑的脑锻炼DS	■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	72697
10位	NDS	马里奥VS大金刚2 迷你大行进	■任天堂 ■益智游戏 ■2007.4.12 ■4800日元	72458

【榜评】PSP的重制版FFT首周销量15.6万份，本作素质很高，特别是对当年的玩家而言更是具有特殊的意义。不过游戏在使用魔法攻击时存在拖慢现象——注意这并不是用记忆棒玩才会出现的，就算是正版游戏也同样存在该问题，日本玩家为此也是怨声载道。同样为FF外传作品的“归来之翼”销量也保持强盛势头。除了这两款作品之外，其余八款上榜作品竟然全部出自任天堂之手……

■本期中国电玩榜奖品



从顶级特工到头号通缉犯，



作为和索利德·斯内克齐名的顶级特工，山姆·费舍尔一直在世界各地从事极为隐密的工作。潜伏、渗透、谍报、破坏……这些都是他的拿手好戏。不过在这一次的《分裂细胞：断罪》中，事情会变得有些不一样。这一次他的任务不再是打击恐怖分子，而是躲避联邦调查局、国家安全局以及警方的围捕，为了挽救自己的生命而逃亡。

如果你玩过前作《双重间谍》，那么你应该知道费舍尔在一次危险的卧底任务中惹出了很大的麻烦，身份从特工变成了被通缉的罪犯。本作的剧情就承接于此，费舍尔必须找到证据来证明自己的清白。跟以往比起来，费舍尔这一次的任务更加艰巨，因为他已经失去了所有的幕后支持，不再拥有各种高科技装备，一切都要靠自己解决！

X360	本刊译名：分裂细胞：断罪				RP
	UBISOFT	价格未定	发售日未定		
动作谍报	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量未定	

本作的故事背景设置在《双重间谍》的两年之后。费舍尔的相貌发生了很大的变化，我们几乎无法认出他来。紧身的黑色夜行衣、带有红外功能的护目镜等等大家熟悉的装备都不复存在，取而代之的是一套再普通不过的夹克和牛仔裤。费舍尔甚至蓄起了浓密的头发和络腮胡子。当然，这次费舍尔也不会再潜入恐怖分子的基地，而是在华盛顿的街头穿梭。这样一身平平无奇的装备，反而更适合隐藏他的身份。

"隐密行动"的要素在本作中仍然是必不可少的。但费舍尔的行动方式不再是"避开人群"，而是"混入人群之中"。这难免让我们想起同为UBISOFT出品的另一个游戏《刺客信条》。 □文/符莱

闹市潜龙 已蓄势待发



←↓一身平民装备的费舍尔行走在华盛顿的街头，和以往那种"孤胆英雄，独闯虎穴"式的情节有着很大的差异。你是否觉得很不习惯呢？



要隐藏一棵树木 就将它藏入森林



"想要藏起一棵树木，最好的方法就是把它藏进森林。"在熙熙攘攘的人群中，费舍尔显得毫不起眼。不过，四周仍然危险重重。费舍尔几乎是以一人之力对抗整个强大的国家机器。想要洗清自己背负的罪名，必须小心谨慎，步步为营。

从未遇到过的困境 你唯有只身逃亡



←《分裂细胞》系列以往各作的任务主要都是在室内行动，而本作的场景则要开阔得多，自由度也更高一些。

是谁裁断你有罪？



←在街道上行走的平民形态各异，行为动作也各不相同，给人非常真实的感觉。画面的细节非常清晰，次世代硬件机能的提升由此可见一斑。



↑别忘了费舍尔现在的身份是重要的通缉犯。如果不幸被人发现，很可能会引来大批的警察甚至军队的围捕，你必须慎重行事。



更加开阔的新场景带来不同的体验

由于主要的场景转移到了室外，当然也要考虑到天气变化的影响。在这个场景中我们可以看到正下着淅沥沥的小雨，行人都纷纷打起了雨伞。对于费舍尔来说，这倒是一个绝佳的掩护，至少从上方看起来，不会有人能够认出他！



各种不起眼的道具都可以化为利器

←↓费舍尔抄起一张凳子作为武器，向敌人砸了过去。本作中可以互动的物品将会更加丰富，不但可以在战斗中使用，有时候也会作为重要的道具，帮助费舍尔完成自己的任务。



虽然失去了众多高科技装备，但费舍尔的敏捷身手仍然健在。如果不幸被敌人发现，就免不了使用“暴力”的方式。当然，只有在别无选择的情况下，才该和敌人正面搏斗。这不仅可能引起更大的麻烦，而且有损“顶级特工”的名声。



众多具有革命性的进化让你重新认识《分裂细胞》

“互动性”和自由度的增加是本作的重要变化之一。在演示关卡中，我们看到为了绕开两个警卫，费舍尔可以采用若干种不同的方法。其中一种是向警卫靠近，等他发现费舍尔并且产生疑心之后掉头走开。此时警卫会跟上来，试图确认费舍尔的身份。将他引到一条僻静的小巷中，费舍尔迅速使用格斗技巧将他击倒。这也是《分裂细胞》系列传统的方法之一。而在另外一种方式中，费舍尔可以抢走街上行人手中的一台笔记本电脑，引起一阵混乱。当警卫走过来查看的时候，费舍尔悄悄地抛下笔记本，并且混入人群走过去。如果你更加激进的话，你也可以让费舍尔从衣服下面掏出来一把冲锋枪，直截了当地干掉两个警卫。当然，这种粗暴的方式并不是什么最佳选择，它会使费舍尔的伪装完全暴露，并且引来更多的警卫。尽管这不会马上导致任务失败，但你即使过关了，评价等级也会受到很大的影响。此外，场景中可以互动的物品也更加丰富。几乎任何一种你能想起来的东西，费舍尔都能拿起来并且使用。比如当费舍尔躲在一个房间里的时候，为了阻止其他人进来，他可以将书柜搬过来推倒，让它顶住门。接下来费舍尔还可以把房间里面其它的家具杂物都搬过来，加固这一道“防御工事”。

可以预见的是，《分裂细胞：断罪》将给系列的老玩家带来很多完全不同的新感觉。尽管目前还无法断定玩家是否能接受这种变化，但对于制作组求变的决心我们还是应该给予支持。此外，本作的剧情走向也紧扣着人们的心弦。费舍尔的命运将会怎样呢？他是否能洗清自己身上的罪名？

本作将发售XBOX360和PC版本，今后我们将为大家带来更多的后续报道。



点评人 雪飞





本作是2002年发售的PS游戏《星神 沉逝而去的苍茫大地》的移植作品，但是在原作的基础上追加了新角色、新剧情、新操作方式等许多新要素，给玩家带来焕然一新的感觉。

NDS	本刊译名：星神			CERO A
	ARC SYSTEM WORKS	5040日元	2007年5月24日	
战略模拟	卡带	日版	1人	512Mb

战乱：再度袭击和平安详的大陆！
启动：三千年前的世界毁灭预言！

战略游戏的最大特点是不需要玩家去苦练操作，但却需要玩家仔细思考，并且需要大量的时间，由于其中大部分作品都很有难度，因此有不少玩家在游戏一段时间后，便因为难度和时间的问题而将这类型游戏放弃。而本作的制作却非常贴心，掌机作品使玩家可以在零散的时间内进行游戏，不必要集中拿出大量宝贵的时间，游戏难度也针对不同玩家分为入门、普通和高级三种，使各类玩家都能各取所需。可惜游戏画面相对昏暗，也许这是为了配合剧情需要而特意制作，但是对玩家的游戏却构成了一些不便，如果是使用NDSL主机还算幸福，而使用NDS主机则一定要选择避光黑暗的场所才能正常进行游戏。本作的另一大缺点则是战斗的节奏过慢，玩家就算是选择最快的战斗设置，打每一场战斗都要拿出大量的时间，这也许是因为本作的战斗系统特殊而致。全程没有语音，但这却是因为硬件机能有限，玩家只能牺牲听觉上的享受。最后的缺点则是游戏中的兵种相对单调，长时间战斗后会让玩家产生一定的枯燥感。

游戏的系统相当复杂，无论敌我在普通攻击和使用魔法都需要消耗行动槽，因此每名角色在轮到自己行动时不是仅攻击一次。在战场上的敌人数量众多，每名敌人在行动时都要进行表示，虽然敌人的智能并不是很高，经常会发生攻击玩家时，因为武器的缘故攻击到自己人或者是直接打到建筑物，但是却会——表示浪费了大量时间，并且导致战斗节奏过慢。如果敌人的智能能再高一些，行动速度更快一些，玩家可以会游戏的更为轻松。

在游戏中玩家使用的精灵硬币（也就是传统的魔法）可以使用刻印进行强化升级，使用高等级的魔法可以迅速秒杀敌人，但是在强化合成却并没有固定的规律，并且有一定的几率强化失败，因此在合成强化时，玩家一定要经常存盘。虽然这样增加了玩家的工作量，但是却更体现出了高级魔法的来之不易，玩家值得拿出这些时间来进行研究。在强化时玩家可以减少魔法需要消耗的行动槽，这样可以使主人公在轮到自己行动时连续使用魔法。大大降低了战斗难度并节约了大量时间。

三种难度的最大体现就是阵亡角色的复活，入门和普通游戏难度下，战斗不能的队员们会在该场战斗结束后自动复活，而高级难度下则不能复活。在高级难度下锻炼一名队员需要拿出不少精力和时间，谁也不舍得让他们轻易送死，因此在战斗时玩家更是格外地仔细思考，而选择该难度进行游戏的玩家则必然是喜爱战略游戏的玩家，反而会喜爱这种增加脑力劳动的设定。

本作的战斗场景高低不同，玩家在战斗中必须思考到地形的问题。经常在有些战斗中，敌人站在很高处向下发动攻击，而玩家却只能在这样的恶劣地形下忍受敌人的攻击，爬上山峰将利用地形的敌人消灭时会觉得大快人心；在水中则会有部分角色的能力大幅下降，本来难度不高的轻松之战也会因为地形的因素而变成人间地狱。因此玩家必须考虑全面，对战场的不同地形派遣相应的成员出战。

战略游戏的练级也是游戏的要点之一，本作则跟皇家骑士团等游戏非常类似，玩家可以让自己人打自己人取得经验值，而且计算相对简单，玩家可以利用这一设计则可以在较短的时间锻炼出一名强力角色。在大地图上还有很多提供自由战斗的场所，玩家完成自由战斗后可以得到强化精灵硬币的刻印。在战场上还有各种隐藏物品，这些物品的质量非常优秀，绝对值得玩家拿出时间搜寻，为了方便玩家的寻找，游戏中有些角色可以修得看到隐藏道具的技能，这样一来使玩家不必要拿出大量时间在地图上苦苦寻找。

连携攻击和吹飞攻击也是本作的特色，七名出场人物相互距离一格便可构成连携，发起攻击的人使用吹飞攻击将目标攻击至下名角色面前，第二名角色则会再次攻击并按自己的面向将敌人传递给第三名角色。在完成连携攻击后，玩家可以得到额外的奖励，奖品包括武器、魔法和特技书等等，丰厚的奖励大大调动了玩家连携攻击的积极性，但是敌人的站位却不会让玩家顺心，经常会在玩家站位完毕即将发起攻击时改变自己的位置，使玩家之前的准备工作全部成为无用之功。

游戏中的人物可以按照自己信仰的精灵不同而修行不同的技能，技能的种类五花八门，有提高人物基本能力的技能，也有提升获得战后奖励金钱数额的技能，还有附加异常状态攻击效果的技能。信仰六种不同精灵可以熟练使用不同武器，在精灵间也存在着相克关系，信仰不同的精灵决定了人物的职业特点，玩家更要按其信仰为其装备最为合适的武器。玩家也可以让主人公改变自己信仰的精灵，但是因为精灵间的相互关系，信仰某种精灵后不能信仰其他几种精灵。

总体来说本款作品是一款制作非常认真的作品，是一款需要脑子的游戏，尤其是在高级的难度下，玩家在游戏中随时都要认真思考，稍微有不慎轻则备受打击重则尸横遍野。无论是不是战略游戏的狂热爱好者，都值得拿出时间进行游戏。

B



【点评人/龙马】本作的游戏系统非常复杂，值得玩家深入研究，尤其是那些喜爱战略游戏的玩家一定不要错过。虽然是掌机的移植作品，但是却包含了大量要素，每一个细节都值得玩家拿出时间细细品味。吹飞攻击虽然攻击力低下，但是却是连携攻击的关键；连携攻击虽然奖励丰厚，但是达成条件较难；战场上虽然有隐藏道具等候玩家，但是在艰苦的战斗中玩家很难接近埋藏道具的地点；六种精灵各有特点，可以使玩家修炼到不同的技能，高级精灵硬币使用的魔法虽然强力，但是在强化合成时经常会失败；诸多的要素都需要玩家仔细思考。

B



【点评人/小沛】NDS的移植之风总在断断续续地吹着，然而与其他平台不同的是，该掌机所移植的游戏都不会是原样照搬。本次的《星神》同样是移植自PS，但新加入的要素，已经足以令其以新作的姿态亮相。先抛开其他方面不说，本作有一个令人无法忍受的缺陷，那就是光线太暗。我的NDS啊！这个游戏基本都是在晚上玩的！而系统方面，本作好像也复杂了一些，特别是行动槽的设计，尽管令游戏的节奏变慢，但是战略性却有所提升。游戏也分为三种难度，不太熟悉这种类型的玩家也可以从低难度开始慢慢适应。最后，本作的魔法强化竟然有失败的设定，建议使用S/L大法吧！

C



【点评人/唯夜】给人感觉还不错的一款作品，虽然称不上有什么十分优秀出众的设定，但稳定切实的表现还是值得肯定的，推荐战棋FANS尝试。游戏的系统当有借鉴FFT之处，但并没有沦为模仿之处，自身的风味还是比较鲜明的。高低差、站位方向的区别等等要素使战场上要考虑的因素不少，很有思考的快感。系统的特色之一是存在连携，多人连携的回报很大，不过缺憾在于实现起来颇有难度，需要敌我全面配合走位，但整体战斗节奏缓慢确实是较为明显的弊病，有时不禁令人无名火起。此外，游戏画面偏于昏暗，色调不够影响了玩家的情绪。

B

两人级别相同攻击一次10点左右经验，攻击高于自身级别一级敌人加10点经验，最高为50（回复魔法除外）

点评人 蓍子







PS2	本刊译名：奥丁晶石			
	ATLUS	7329日元	2007年5月17日	
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	190KB

在世界尽头探究生命的真意 以壮丽诗篇谱写灵魂的传奇

对于大部分玩家来说，Vanillaware（香草软件）这个名字显得还不是那么熟悉。不过，提到神谷盛治这个名字时，一些老玩家们或许还记忆犹新。作为《公主的王冠（Princess Crown）》（1997年12月11日，SS）这款动作角色扮演名作的主设计师和角色设定师，神谷盛治作品中那种童话与神话风格巧妙结合的韵味，成为当年玩家们津津乐道的话题。Vanillaware正是神谷盛治于2002年2月8日在大阪设立的软件开发公司。就在大约两个月前，我们刚刚看到了由Vanillaware开发，由日本一软件发行的《格林魔书（Grim Grimoire）》（2007年4月12日，PS2），那种特殊的表现形式使我们多少看到了当年《公主的王冠》的影子，可就在《格林魔书》的记忆还没有从我们的脑海中消逝时，我们又迎来了和《公主的王冠》风格更为接近的《奥丁晶石》。

如果将《奥丁晶石》战斗画面的图片单独拿出来和《公主的王冠》作比较，我们会发现二者的风格实在难以用语言来进行区分。当年，《公主的王冠》在表现角色时采用了图像变形（Morphing）及精灵动态（Sprite）等技术，将角色的图像间接分解，完成了非常精致细腻的动作。也正因为如此，《公主的王冠》才能在SS末期3D绘图大行其道的时代里凭借2D画面赢得很多玩家的支持。与SS时代相比，PS2的画面能力有着级数上的提高，因此制作方在细节方面进行了非常用心的演绎。当年各种评论送给《公主的王冠》画面的四字评语"赏心悦目"在《奥丁晶石》中得到了很好的继承，这也是这款作品在公布画面之后立即受到各方高度期待的主要原因之一。

虽说"画面风格相近"，但《奥丁晶石》毕竟不是《公主的王冠》的续作，而是一款全新的作品。因此，《奥丁晶石》采用了全新的系统。游戏中，角色与武器的成长被分开，在战斗中打倒敌人并不会直接获得经验值，而是出现一种名为"魔素（phozon）"的能量。玩家需要操作所使用的角色用晶石武器（cipher）吸收这些魔素，之后武器的经验值就会上升并提高等级。而想提升角色本身的HP等能力，就要通过吃各种食物来提升经验值。还有"魔法药合成"与"食谱料理"系统，玩家要用在游戏中收集的各种素材及食料进行调合，而调合后的各种道具肩负着支持玩家展开冒险的关键性作用。这是一个制作很用心的系统，但平心而论，它在本作中并没有收到很好的效果。道具间的关系非常复杂，一分钟的战斗之后常常要花上两三分钟来整理道具，这对于一款以动作为主要内容的游戏来讲有些本末倒置。另外，本作在制作料理时必须转移到一处名为"普卡地下街"的场所中进行，从进街到进店要读好几次盘，本作的读盘速度又算不上很快，当玩家为了制作料理而必须反复出入时，多少会感到有点不耐烦。

本作的结构采用了多主线地图切换的形式。游戏中的5位主人公各有一条完整的流程，根据情节发展到达相应的战斗版面，而战斗版面的形式和《公主的王冠》有些相似，场景之间通过出入口相连，玩家完成每一个场景的战斗后通过出口来到下一个场景，依次前进，一直到达版面的尽头，引发剧情及BOSS战。对于这种结构形式，玩家们目前褒贬不一。一方面，将整个游戏版图切成不同的版面有利于简化流程，玩家可以更加清晰地感受到剧情脉络，收集道具时也不用长途跋涉。但另一方面，这种明确的地图划分使游戏结构显得有些死板，玩家容易在游戏中途丧失新鲜感。本作的流程可谓宏大，5条主线中的每一条都分成7章，每章都对应一个战斗版面，可游戏中的战斗版面一共只有8个，玩到游戏后半时，场景中看到的几乎都是重复的东西。而且，本作的动作难度算不上简单，各版面之间敌兵的实力又不太平均，游戏进程很容易磕磕绊绊。本作被一些玩家戏称为"不太好上手的横版过关式动作游戏"就是这个原因。

《公主的王冠》大受欢迎的另一个原因就是充满深厚底蕴的剧情，因此，《奥丁晶石》的故事情节也是令玩家们期待的主要因素。在这一点上，这款作品倒是没有令我们失望。本作的多章节对充分展示剧情起到了帮助，使"世界终焉的五篇叙事诗"主题得到了很好的演绎。而且，《公主的王冠》剧情中"重视结尾"的特点在《奥丁晶石》中也有充分的体现。游戏在五位主人公的路线晚节后，单独构筑了一篇"终焉之章"来收拢各章的伏线，把已经在前面章节中各方表现出来的人物侧面巧妙地整合在一起，再加上形势急变、高潮迭起的情节展开，使人在最后的数场BOSS战中感受到高昂的情绪。而整部游戏最后不惜笔墨的结局描写，也为整篇"史诗"完成了一个很好的升华。

应该说，《奥丁晶石》拥有可以用"壮丽"来形容的剧情，但前半段主要是伏线和背景交待，需要一个"代入"游戏的过程，再加上系统的繁琐和流程的单调，刚开始玩这款游戏时恐怕会感到有些乏味。不过，如果静下心来慢慢玩，玩家还是能从这款游戏中感受到乐趣的回报的。"一款经验与教训并存的大作"，这个评价用在《奥丁晶石》上或许是比较恰当的。

B



【点评人/小沛】漂亮的画面和充满魅力的角色设定使这款游戏给人很好的第一印象，但上手却不像想象的那样容易。虽然连打按键就能使出连续技，但随便出招肯定会受到猛烈的反击，必须思考之后再慎重做出每个动作。不过，这款游戏中不存在"GAME OVER"，即使被打倒也可以选择从当前版面中重新开始，同时每个场景战斗通过后还会进行等级评定，颇有点纯动作游戏的风范，喜欢挑战"全S评价"的动作爱好者倒是可以研究一下。一些敌人较多的版面以及"花样"较多的BOSS处会出现处理速度拖慢的现象，但也还没有达到不能忍受的地步。

B



【点评人/唯夜】最近游戏上尽是老作品复刻和一些制作水平一般的续篇，这款《奥丁晶石》算得上新游戏当中比较有游玩价值的作品了。据说，制作人神谷盛治的目标是"制作一款舞台剧风格的游戏"，剧本的原型正是瓦格纳的著名歌剧《尼伯龙根的指环》。游戏中剧情的密度非常高，篇章之间的线索联系也完成得不错，算是可以引起玩家共鸣的作品。游戏在结构和系统设定上存在一些问题，但游戏的氛围最以弥补这些缺点，让人一直玩到最后。另外，本作游戏中可以随时进行难易度的更换，感觉攻略出现困难时可以酌情进行调节。

A



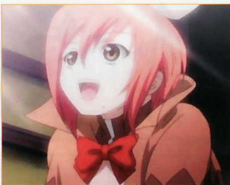
【点评人/龙马】整体来说，《奥丁晶石》是一款有趣的游戏。制作方利用巧妙的技法与丰富的经验引出了2D特有的"古老"感觉，但同时赋予了游戏色彩鲜艳，视觉效果舒适的画面，背景音乐也悠扬动听，使人在游玩时不会产生厌烦的感觉。"读盘时间略长""BOSS种类太少""版面转换后难度增加突兀"等方面是这款游戏的缺点，但动作设计上也有不少长处，例如受到围攻时可以有策略地拉开距离，分散敌人，自行制造出一对一的局面。刚开始玩家可能会感觉难度有点高，但只要熟悉了战术运用的方法，就能真正体会到这款游戏的乐趣。

A

本作中的主人公原本准备使用"伯伦希尔"和"齐格弗里德"等名字，后来为了不让人过度联想到歌剧而作了中途修改。

点评人 龙马







如今的光明早已失去了昔日的辉煌，转型之后的光明变成了靠“卖身”糊口的游戏，实在是令老光明饭们无法接受。但如果将“光明”二字去掉的话，本作也算得上是款不错的游戏……

PS2	本刊译名：光明之风				CERO B
	SEGA	7329日元	2007年5月17日		
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	544KB	

究极美女画师的精美人设！众多王牌声优的倾情演绎！

一提到SEGA的光明系列，笔者首先就会想起16位主机MD上的《光明力量——古老的封印》，那时的光明系列就已经凭借着精美的人物和独特的世界观设定、大魄力的战斗动画以及超强的游戏性在日式RPG阵营中树立起了自己的大旗。“光明军团”是本系列中最基本的关键词之一，系列历代的剧情都是在以各种不同的方式向玩家们讲述以主人公为首的光明军团对抗企图征服世界（或破坏和平）的黑暗势力的故事。光明对黑暗的故事设定虽然不值一提，但是，通过以主人公为首的光明军团为中心，不断地吸收各个种族、各个类型的同伴加入的这种模式，却赢得了玩家们一致的好评，比起正统RPG中的“三人小队”来，S·RPG的光明系列中的“军团制”更能够让玩家找到身为“指挥官”的巨大成就感。由此光明系列也成为了SEGA主机（MD和SS)上能够抗衡任天堂的火纹系列的大作。

在SEGA的主机消失以后光明系列也沦落为了“全平台”游戏，由2003年在GBA上推出的《光明之魂》开始，光明系列也开始从过去的S·RPG正式转型成为了A·RPG。在继承了系列一贯的精美人设以及独特的系统的前提下，光明系列也在大胆地尝试着开辟新的道路。在实验性的《光明之魂》推出后不久，又推出了其后续作品《光明之魂2》，其精美的人设和已经日渐成熟的动作系统，以及掌机平台特有的联机模式，获得了众多玩家的支持。通过在GBA平台积累的成功经验，SEGA又先后在2004年底和2005年在过去的老对手PS2主机上推出了光明系列的新作——《光明力量NEO》和《光明之泪》，这两款游戏与GBA上的《光明之魂》类似，类型同样是A·RPG。还有在去年冬天发售的《光明力量EXA》，又进一步进行了强化，凭借着PS2主机的强大机能，动画表现能力得到了大幅度的提升，同时也吸引了一部分动漫游戏玩家的加入。

由前面简单总结的这四年来光明系列的各个作品，大家也能看出来现在的光明系列也已经成为了以精美的人设（正确地说应该是“精美”的美女……）和CG动画以及大牌的声优为主要卖点的游戏。尤其是刚刚发售不久的光明系列的最新作——《光明之风》更加充分地验证了这一点。《光明之风》的人设仍然是由日本究极的成人动漫杂志《电击姬》的当家画师——TONY来担任。不知道有多少人根本就是冲着TONY的人设买的游戏……还有，CG动画方面的质量之高也是足以令人满意，如果将游戏通篇中的CG动画全部截取下来，完全可以当作动画来看了。作为本作另一大卖点的声优的阵容实在是空前的强大！男声优方面有“三小强”加盟，分别是主人公基里亚和其竞争对手索马（动画版的主人公）的CV——当今动画界大红大紫石田彰和保志总一朗，以及魔装炼金帝国ベイルガルド四皇剑之一的基鲁雷因的CV绿川光。女声优方面也有



五大美女（游戏中的……）倾情演出，分别为西奈（CV:水树奈奈）、克雷亚（CV:堀江由衣）、芳名（CV:斋藤千和）、克拉拉克兰（CV:川澄绫子）、赛克蒂（CV:桑岛法子）。另外还有草尾毅、白石凉子、置鲇龙太郎等人担任二线人物的声优。

除此之外，本作的游戏系统方面也是有值得称赞的地方。游戏中主要通过以讲述剧情的“冒险模式”和进行战斗的“战争模式”相互结合的方式进行。在“冒险模式”中还加入了可以通过装备战斗时获得的灵魂碎片，大幅强化主人公能力的“灵魂模版”系统以及进入到同伴内心世界中强化心剑能力的“心之门系统”（心象世界）。本作的“战争模式”中只能带领一名同伴出战，主人公除了普通攻击之外，还可以使用所选同伴的心剑技，并且能和该同伴使出威力强大的组合技，根据主人公与同伴的距离的不同，组合技也会产生不同的变化。根据不同战场的特性，合理地选择出战的同伴，成为了获得胜利的关键。

说到了战斗，就必须提一下武器。本作的特殊武器心剑是游戏中的一大亮点，光是各式的造型就让人眼前一亮，以及战斗中的各种招式效果也各具特色。笔者认为最强的还是从同伴胸部拔出心剑的设定，明显带有XX倾向……主人公的队伍中（能使用的同伴）除了3只动物（龙人、狼人、鸟人）和圣フィリアス王国的王子卡利斯（中性向）之外，全部为女性角色，拔出心剑的CG动画也就顺理成章地成为了本作的一大特色……

总而言之，本作虽然有着独特的心剑、灵魂模板、心象世界等系统，但游戏中的场景（建模）实在是做得不怎么样，人物也是Q版造型，作为A·RPG游戏基本要素之一的动作手感也不是很理想，并且战场类型变化不大，到了游戏的中后期基本上很容易就会感到厌烦，估计唯一能支持玩家继续下去的动力也就是CG动画了……现在的光明系列既没有大牌RPG的精彩的剧情，也不具备A·RPG游戏应有的操作手感，更是失去了原有S·RPG时的战略要素，成为了依靠人设和声优赚取人气的“动画向”游戏。

B



【点评人/小沛】光明系列是世嘉的代表性ARPG作品，这个系列在经历了最初的辉煌之后，现在也明显开始走向没落。《光明之风》之前号称肩负着复兴系列的重任，然而现在看来，本作除了TONY的人设还有贴合角色特点的配音之外，几乎没有什么让人印象深刻的设定。不过，进化也是比较明显的。首先基本系统是在继承了《光明之泪》的基础，并且进行了优化，战斗时主人公必须与一个伙伴协力战斗，操作性还算不错，爽快感超越了以往。另外，本作基本取消了复杂的迷宫，突出了战斗的流畅。最后，本作还有一个不错的设定，那就是可以两个人一块儿游戏，2P就是控制原来的同伴。

B



【点评人/雪飞】量产光明系列的最新作，依靠着超人气美女画师TONY的精美人设以及绿川光等著名声优的大力支持的《光明之风》火热登场了。本作仍然是“不守本分”，以美女角色为卖点的游戏，同时也是一款依靠声优们吸引女性玩家的游戏。本游戏的战斗系统水平较低，打不出十场战斗就令人感到了厌倦，而且键位安排的比较复杂，游戏后期敌人数量较多的时候可能会手忙脚乱。虽然本作的CG动画是一大卖点，但对于不懂日文的中国玩家来讲意义也不是很大。游戏中唯一值得研究的也就剩下灵魂模板系统了。总之，本作是喜欢动漫以及有“恋声癖”的玩家们不可错过的游戏。

C



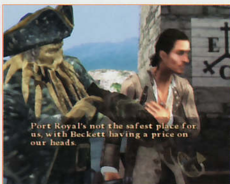
【点评人/唯夜】如果你不是恋声癖，如果你不是TONY饭，那么这游戏你可以扔了。本作的卖点就在于声优和人设——从这个角度来说，《光明之风》已将新光明系列的特色发扬到了巅峰。但可惜，这是游戏，不是画集或者声优Drama CD，我们不能仅凭一线声优和高人气画师就大肆叫好。游戏的剧情扯淡且混乱，实在是牵强到令人无话可说；而流程和地图的单调重复程度则实在是不可思议，它甚至连一个哪怕是设计得很烂的迷宫都懒得做了，战斗基本就是在一块块似曾相识的区域中生砍。总之，你事先期待的地方不会令你失望，但其余的，就完全不要期待了。

C

本作的CG动画质量的确没的说，感觉可以当作是动画版的一个篇外篇了，由此也再次验证了制作组的“不务正业”……

点评人 北斗





PIRATES of the CARIBBEAN AT WORLD'S END

PS2	游戏原名：加勒比海盗 世界尽头			
	Disney Interactive Studios	39.99美元	2007.5.22	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1-2人	232KB

聚魂棺之后的最新剧情抢先体会 加勒比海盗与海魔琼斯的对决！

提到"海盗"，人们脑子里的第一印象往往是贪婪、残暴、肮脏和嗜血，事实上绝大部分海盗差不多都和这些词语多少沾了点边，不过凡事总有例外——至少我们的杰克船长还不至于将这些大帽子全部背上。《加勒比海盗》，这个原本只是迪斯尼乐园中的一处场景，在迪斯尼的大力策划和导演的精心编排下，成为了近几年来人气超高的电影系列。黑珍珠号、神奇的罗盘、被诅咒的金币、海魔、聚魂棺、幽灵号……众多神奇的物品随着杰克等人的冒险——呈现在观众们的眼前。本系列最大的特色应该就是主角的非传统性，你绝对无法把诚实、正直、善良之类的褒义词用在杰克身上，但他也绝非大奸大恶之徒，他好色、贪财、狡猾却从没真正干过影响恶劣的坏事，简而言之，杰克是一个标准的海盗头子，仅此而已。在电影《加勒比海盗2》中，明显没有完结的剧情让众多FANS们等得望眼欲穿，好在第3集即将正式上映，作为前锋，本作的游戏版提前出现在了我们眼前。

对于喜欢《加勒比海盗》的玩家朋友们而言，关于这次的游戏版，最关心的应该还是剧情部分了。在这次的《加勒比海盗3》中，剧情上从第2集一开始杰克越狱开始一直讲到还未上映的第3集结尾，不过单从游戏中关于第2集部分的剧情上来看，与电影还是有着不小的区别的。包括第一关的越狱就几乎是完全原创的，而对食人部落岛屿那段剧情的大幅简化则让人感到不够过瘾，其他细节部分也都做了不少的改动和简化——最重要的一点就是流程实在太短，总共只有12关，其中用了7关介绍第2集的故事，只有5关是介绍第3集故事的，每关中的剧情动画也极短，基本上就是三言两语了事，如果没有看过原著电影而只是单纯的玩游戏的话就会错过许多剧情上的亮点了。

可能本作在剧情和流程上的相对简化容易引起喜欢原著的玩家不满，毕竟对大家而言，能够在游戏中尽可能多地再现原著的经典场面是非常普遍的心理。不过仔细玩完游戏之后，你就会发现厂商在制作时并不是以满足这一点为最大目标的，他们更多的是想把它制作成一款真正的游戏，而并非只是电影的附属物。所以尽管关卡数目相对较少，但许多关卡中都有大量的分支任务等待大家去挖掘，而要想将这些分支任务全部完成可是需要花费不少精力的；为了方便大家完成这些分支任务，厂商还非产体贴地增加了"REPLAY LEVEL"这一模式以供大家随时回到之前的关卡游戏。本作包括了非常多的收集要素，当你穿版后去"TREASURE CAVE"中查看物品收集率以及游戏完成度时才会发现自己连一本都没有达成！通关后新增的挑战模式以及与挑战模式相关的决斗模式都颇有意思，而且玩起来也不费时间，收集到的宝剑可以在游戏中尽情使用，甚至连标题画面中的黑珍珠号也能改成海魔的幽灵号或是东印度贸易公司的旗舰女皇号……



和前作一样，本作仍然是多主角制，包括杰克、威廉、伊丽莎白和巴萨博在内的众人都将在游戏中出场，尽管在正常流程下只能根据剧情安排使用规定的角色，但是我们可以在"REPLAY LEVEL"中选择自己喜欢的角色进行冒险。最令人吃惊的就是本作中可供选择的角色数量之多，包括敌我双方的头面人物、跑龙套人物甚至是小镇上的各种居民，都有可能选择。或许正是因为最终可供选择角色数量太多的缘故，所以绝大部分角色的招式都基本相同，不过这一点倒还是可以理解的——毕竟这是一款动作游戏，而不是一款格斗游戏。

战斗系统方面，尽管基本招式不够华丽，连技种类也并不多，但是以防御系统为主派生出来的众多衍生技能还是非常好用的，特别是这些技能可以说是相当强大，甚至是强大的过头了——只要熟练掌握好这些技能，游戏中的所有BOSS都可以轻松料理掉！一堆小兵的危险性绝对比BOSS要高。而自从《战神》之后，QTE系统似乎已经成了许多动作游戏的标准配备了，本作也不例外。不论是普通的QTE还是特定情节下需要完成一长串这种操作的JACKANISM系统都是如此，不同于战神，本作中的提示标记显示在屏幕的左下角，这样在游戏时就容易分散玩家的集中力——想要一边盯着左下角的提示按键一边欣赏杰克等人的精彩表演属于一心两用的高难度项目。

整体而言，本作的素质并不能算是特别出色，虽然众多模式和可选任务的加入丰富了游戏性，但主流程过短仍然还是让人无法满意。画面表现上虽然并不华丽，但整体感觉还是非常干净利落，再配上熟悉的背景音乐以及杰克招牌式的动作，应该是近期PS2玩家值得一玩的作品——特别是对喜欢《加勒比海盗》的朋友们而言。

B



【点评人/荇菜】自从上一期接受《蜘蛛侠3》的"洗礼"之后，我对漫画、电影改编类游戏的反感程度已经达到了历史最高点。因此这一期《加勒比海盗3》的攻略任务我是死活都不愿意接了，好在有英勇的北斗替我分担……不过平心而论，像《007黄金眼》之类的经典固然是十年不遇，但《猫女》、《蜘蛛侠3》之类的超级烂作倒也并不多见。就拿本作来说，基本还算是达到了及格线。虽然流程短点，手感差点，内容枯燥点，设置老套点，但总归没有闹出"满大街撒兵马俑"之类让人苦笑不得的事情。而除此之外，我看大家也不要再苛求什么了吧！

B



【点评人/蓍子】关于本作，本人正好PS2版和PSP版都玩了，发现两作的区别并不大，特别是剧情模式中，甚至连台词和动画都几乎一样。不同的是，PSP版的小游戏要多一个，但是没有PS2版通关后的挑战模式和决斗模式。游戏整体来讲素质还是不错的，但流程过短这个问题让人比较不满，本来就是两部电影的剧情合集，短短十二关的流程使得原作许多精彩片断都没能得到好好的表现。游戏的操作和战斗系统都非常简洁，上手相当容易，各种分支任务的完成也颇有意思。虽然PS2版在画面上的表现并没有太出众，但游戏中熟悉的音乐还是让人非常感动。

B



【点评人/木头】这应该是目前根据电影改编的游戏中，制作态度最认真，水准最高的一部。尽管PS2版在画面上损失较多，但丝毫没有影响到代入感，玩家可以完全投入到游戏中体验几大主角的无穷魅力。值得一赞的还有游戏的难度设定，既有技巧又不会让玩家忘而却步，一口气玩下来丝毫不会有乏味的感觉，当然除了对敌人攻击显得有点弱智外。PS2版应该说是多平台中不上不下的水准，有条件的玩家不应错过更出色的360和PSP版，而NDS版虽然不及其他版本却也别有乐趣，如果是海盗FAN的话绝对应该把所有平台全部打尽。

B



十年多了，从《盗墓者》横空出世到现在，已经过了超过十年的时光。对于这样一部游戏，我们已经谈论得太多。如果要让我用带有个人色彩的一句话来形容它的话，我会说“《盗墓者》在我的游戏生涯中留下了最浓重、最无法磨灭的印记”。

让人有一些惊喜，也让人有一些怅然——经过了十年的时间，《盗墓者》居然又回到了原点。尽管硬件平台已经是今非昔比，制作小组也早已更换别家，但《盗墓者》的魅力仍然超越了时间留存下来。在《盗墓者十周年纪念版》即将发售的今天，让我们找回当年的激动，随着记忆的指引，重新回到《盗墓者》的梦幻世界……

□文/荇菜

古迹中的阵阵回音 《盗墓者》十年精彩重温

不同寻常的女人

正所谓众花入众眼，对于任何一部作品，不同的人都可能会产生不同的看法。即使是最优秀的游戏，也会有“持不同政见者”，对它加以诟病。关于《盗墓者》品质到底是高是低、到底算不算得上是经典之作，业界早有定论，我们不必在这里多费口舌。有些人对《盗墓者》系列不以为然，这也是一件再正常不过的事情。不过，在对《盗墓者》口诛笔伐的声音中我们倒是发现了一个很滑稽的悖论：有人说，《盗墓者》之所以在问世之初就引起了极大的关注，是因为它使用“美女”作为主角；却也有人说《盗墓者》系列之所以让自己反感，最大的原因就是女主角实在太丑了……似乎无论美丑，都能找到批评的理由——但换一个角度来看，这至少也证明了女主角劳拉·克劳馥确实在游戏中占据了中心的位置，无论是谁都会不由自主地将目光投向她。

在93年之后，关于3D技术的话题开始在游戏界逐渐升温。几部新生的主机，包括3DO、PS、SS等都将自己的3D游戏性能作为一大卖点来进行宣传。此时，Core Design的开发者们试图以全新的3D技术带给玩家一个虚拟的冒险世界，创造一个类似于印第安那·琼斯式的孤胆英雄形象。这种第三人称视点3D游戏有一个非常显著的特点，也就是在游戏的流程中主角总是在屏幕的正前方，并且伴随着整个游戏过程。一个出色的人物设定将直接影响到玩家的游戏心情。在九十年代初期，由于人们的传统审美观念，动作游戏基本上是以身体强健的壮汉为主，尤其在欧美男性主角几乎是动作冒险游戏的标准设定。Core Design里一位叫做托比·佳德（Toby Gard）的年轻人却有着不同的见解——既然游戏玩家以男性为主，为什么不设计一个性感的女性作为游戏主角呢？佳德相信，让屏幕上的性感美女陪伴玩家进行整个游戏将会给人带来极大的视觉享受，因此在公司的新作企划会议上，他毅然提出了自己的见解：“我打算制作一个女性主角。她将会是一个新的天使，这将是前所未有的，她将会成为最酷的主角。”。对于佳德的建议不少同事都表示惊讶而且担心，他们怀疑玩家们是否会接受这样一个新概念的角色。佳德的提案并未立即获得通过，事实上这款新作的计划也在公司里拖了相当长的一段时间，而佳德本身当时也正在开发一款赛车游戏。不久后，也就是在1994年，漫画家杰米·休利特的漫画《坦克女郎》风靡全英国，英雄女子的形象成为一时的热门话题，次年同名电影的上映让大众对于这种新英雄形象越发关注。佳德以及整个开发团队也更加坚定了女主角的设计思路。

事实上最初的策划案中劳拉并不是我们现在所熟知的形象。早期的劳拉身着迷彩、头顶棒球帽、扎着马尾辫，不过佳德对这个造型并不满意，觉得太过普通了。托德别出心裁地决定给主角一个时尚的造型并赋予其英国贵族的身份。开始时这位主角的名字暂定为Laura Cruise，不过由于公司内是以美国市场为主要关注点，因此为了亲和美国市场便把名字的拼法改成了“Lara”，并将“Cruise”改成“Croft”以符合其英国贵族的身份。此外，劳拉的形象设计方面也一定程度的借鉴了电影版的《坦克女郎》，以符合欧美口味的性感形象出现。在当时尤其引人瞩目的是劳拉那傲人的双峰，虽然也有不少玩家认为劳拉的胸部实在太大有点不符合身材比例，不过也确实吸引了很多的眼球。托比·佳德本人对此有一个幽默的解释，说是因为当时在进行3D建模时鼠标猛力一拉，结果“一不小心”造成了劳拉标志性的身材比例。当然这只不过是一种开玩笑的说法。实际上以当时的3D技术，很难细腻地表现比例恰当的身体细节。不管怎么样，劳拉的傲人身材、清凉服装，加上她在游戏中慢步行走时优雅的步伐，成为她最具有代表性的特点。

游戏中的真人化虚拟偶像中，劳拉毫无疑问是最走红的一个。这一经典角色甚至比《盗墓者》游戏本身拥有更高的知名度，无论在游戏产业还是娱乐圈，劳拉都拥有惊人的人气。Core Design为劳拉设置了极为细致的个人资料，其有血有肉的虚拟个性设定让玩家们更深刻的投入到游戏世界中。尽管《盗墓者》从游戏类型上看属于动作冒险游戏，游戏类型的特点决定它往往只能更加注重于游戏操作，很难展现角色的魅力，然而《盗墓者》却是例外。即使是一些对游戏毫无认识的人们也对劳拉·克劳馥印象深刻。

根据官方的资料设定，劳拉是亨辛利·克劳馥勋爵的女儿，从小就接受了贵族式的教育。劳拉从身为冒险家的父亲那里继承了冒险精神，对于这个神秘的领域也颇感兴趣，从小就对攀登、杂技等活动十分热心，也因此练就了好身手。在一个假期中，劳拉来到喜马拉雅山滑雪。但在回家的旅程上，飞机失事掉进了深山老林，劳拉是唯一的幸存者。

这段经历对劳拉的一生有着深刻的影响，劳拉不仅学会了在极限环境下求生，也对英国上层社会令人窒息的气氛产生了反抗情绪，只有在只身旅行的时候，她才觉得实实在在的活着。劳拉的父母并不

认同她选择的生活方式并中断了同女儿的关系，甚至停止了每月的生活费。

在英国，劳拉把自己居住的寓所中摆满了那些在冒险途中收集来的艺术品。同时，她也在寓所里建立了训练场，用来训练自己的各种技能。虽然已经有过很多次古墓探险的经历，但劳拉实际上并没有把它当成自己的职业，而是自己生活中的乐趣。在Core Design的官方资料设定集中，还记载了关于劳拉的很多趣味事件，比如以创纪录的高速度南美洲的火地岛一直驱车至阿拉斯加高速公路，在北美洲找到并杀死大脚怪，等等。

除了这些疯狂的冒险之外，劳拉平日的生活倒也和平常人没有什么两样。她从小就学会了欣赏古典音乐，对电影也颇感极为喜爱，设定集中提到她最喜欢的音乐有《Deliverance》，最喜欢的电影则是《阿基尔，上帝的愤怒》，等等。她也曾经将自己的冒险经历写成书出版，并且颇为畅销。但遗憾地是她能够在家里精心写作的时间并不多。在贵族女子学校的时候劳拉还学会了烹饪，并品尝了世界各地的美味佳肴，但在家的时候劳拉通常选择具有家常风味的菜市。劳拉甚至还会针线工作，在家的时候她还曾经将自己的冒险故事编织成地毯。由于具备独一无二的身体条件，劳拉完全可以破许多世界纪录，但她对这一些并不感冒——她的雄心壮志存在于对历史和古墓未知世界的探索之中。

在贵族女子学校的时候劳拉还学会了烹饪，并品尝了世界各地的美味佳肴，但在家的时候劳拉通常选择具有家常风味的菜市。劳拉甚至还会针线工作，在家的时候她还曾经将自己的冒险故事编织成地毯。其实凭借自己得天独厚的条件，劳拉完全可以取得更多了不起的成就，为自己带来更多财富。但她对这一切并不感冒，她的世界，属于那些神秘的古文明遗迹……

不同寻常的世界

在《盗墓者》之前，游戏业和其它娱乐业之间有着颇为明确的分界线，甚至可以说是壁垒分明。即使是在游戏业中受到众多玩家追捧的"超级大作"，其影响力也仅限于游戏业之内。除了专门的游戏媒体之外，你很难在其它主流媒体上看到关于游戏的内容。在某种程度上来讲，《盗墓者》是一个特殊时代的幸运儿。在那个游戏逐渐走向3D化的时代，硬件、软件以及金融商业等各个领域都有着非常密切的关系，牵一发而动全身。此时走红的《盗墓者》，也就幸运地将自己的影响力伸展到了游戏业之外，成为整个娱乐业的焦点。



作为早期全3D游戏中的佼佼者，《盗墓者》不可避免地和当时正在兴起的3D硬件加速显示卡搭上了关系。由3DFX公司推出、日后在电脑游戏硬件界叱咤风云的Voodoo显卡在1996年底与《盗墓者》几乎同时问世，因此在最早的《盗墓者》版本中并没有提供对3D卡的支持。不过，在《盗墓者》取得成功之后，Core Design又发布了《盗墓者黄金版》。在这个版本中除了增加了以"未完成的任务"为名的几个附加关卡之外，还增加了支持Voodoo等3D加速显示卡的补丁。虽然3D补丁对《盗墓者》的画面提升效果并不显著，但两者的合作就从此一发而不可收。

96年，英国最著名的财经报刊《金融时报》刊登了一篇介绍《盗墓者》发行商Eidos财务状况的文章，而这篇文章的页首图片赫然就是劳拉·克拉馥的惊艳造型。从这一刻起，劳拉开始了在游戏圈以及主流媒体的星路历程。《金融时报》的报道一时之间成为游戏、娱乐以及其它产业内的焦点话题。紧接着英格兰首屈一指的新闻出版社《星期日电讯报》又刊载了一篇关于《盗墓者》的专题报道，其中一幅劳拉驾驶摩托车的图片受到了不少读者的注意。人们对于这款新游戏的新鲜感不断升级，而作为游戏的标志，劳拉开始频频在各种媒体露面。

1996年10月31日，《盗墓者》的PC和PS版同时发售，其SS版也在其后的11月18日发售。事实上在当时Core本身的技术能力并不是很强，开发这样一款大型全3D的32位游戏对于Core本身是一个很大的挑战。而《盗墓者》最初其实是用世嘉土星机的开发工具制作的。当然由于众所周知的原因，PS版的销量要比SS版高出不少。最后这款游戏大热卖的PS版完全将SS版的光辉掩盖了。在开发者的努力之下，《盗墓者》在程序方面达到了极为完美的程度。在载入庞大的3D场景和精美的贴图时，读档时间非常之短。很多人认为，《盗墓者》堪称PS早期游戏中的最佳作品。当然，在初代《盗墓者》中也免不了有一些小小的瑕疵，例如劳拉的辫子仅是固定在身后，而劳拉的3D模型也仅由500个多边形构成。以苛刻一点的眼光来看，这样的画面素质显得有一些粗糙。

《盗墓者》无疑是当时在欧洲最为重要的电子游戏，虽然曾预定作为SS的主打游戏，该作PS版的表现才是真正的重头戏。PS版《盗墓者》全球范围卖出了数百万套，仅在英国本土就有40多万套的销量，在当时而言可算是极为惊人。除了索尼外，在电脑游戏业界，3DFX也获益匪浅，当时其大力推广的巫毒显卡凭借着《盗墓者》的热卖而不断升温，因为该作而升级计算机的玩家不在少数，可以说《盗墓者》对于推动PC 3D时代的来临起到了不可磨灭的贡献。

除了在游戏圈内获得广泛好评之外，游戏中劳拉时尚的造型也让不少公司得到了宣传灵感。先是97年初，美国的Timberland制鞋公司找到Core Design，并希望劳拉担当其产品代言人。在当时Core的决策者们担心这种商业授权会给玩家留下不良印象，更重要的是Core对于自家的"劳拉品牌"还没有多少信心，并不知道劳拉在玩家群中的影响力是否够大。于是Core Design方面便婉拒了对方开出的颇具诱惑力的条件。此时，他们做梦也不会想到自己塑造出来的这一虚拟偶像将会在世界上造成多大的影响力。

时尚媒体对于劳拉以及《盗墓者》的追捧是从著名的《FACE》开始的。97年6月，这本英国最著名的时尚杂志对《盗墓者》进行了长篇专题报道，并以劳拉的CG形象作为杂志封面，这还是该杂志创刊以来首次以虚拟人物作为杂志封面，其划时代的意义不言而喻。在杂志中关于不仅有对《盗墓者》游戏的详尽报道，还有对其设计者托比·佳德长达八页的专访。这样一本非电玩刊物的卖力报道给社会大众留下了极其深刻的印象，并且引爆了已酝酿半年之久的"劳拉风暴"。这显然是一次极其成功的商业策划，而劳拉本身也具有成为流行世上符号的实力。在此之后，各种类型的传媒开始对《盗墓者》，或者更加直接的说是劳拉，进行了铺天盖地的报道，其影响力之广大大超越了Core所有职员的梦想。

由于劳拉的超现实主义风格魔鬼身材，时尚界的名模们也纷纷注意到了这一虚拟偶像。EIDOS精明的宣传部门看到了劳拉在时尚界的发展前景，于是便顺其潮流的在各流行领域不断造势。为劳拉挑选官方模特就是其中的一个重要举动。EIDOS在众多的候选者中挑中了罗娜·蜜特拉作为劳拉的官方模特，并参加了97年5月份的E3大展，在展后不久，罗娜为了符合劳拉的身材需要还进行了隆胸手术。其后英国著名时尚刊物《For Him Magazine》对劳拉以及这位身材骄人的官方模特进行了相关报道，杂志上甚至还有9页的配图对劳拉和罗娜进行了一对一的比较，另外还有对罗娜的访谈。EIDOS还在法国推出了一张名为《劳拉·克劳馥：亲临现场》的音乐专辑以及一张名为《劳拉·克劳馥：赤裸》的单曲，歌曲由罗娜·蜜特拉来演唱。著名的成人杂志《花花公子》（Playboy）上也出现过劳拉·克劳馥的官方模特，在这本书中劳拉的又一个模特尼尔·麦克安德鲁以全裸上镜，杂志封面赫然就有"Tomb Raider"的大字标题，而尼尔的图片旁则有劳拉的对比图片。此外劳拉甚至还拥有自己的官方杂志，如德国的《劳拉·克劳馥》，还有英国的《劳拉》等。与劳拉及《盗墓者》相关的漫画《盗墓者：The Magazine》更是英国相当流行的月刊，劳拉的影响力可谓是空前绝后。

在劳拉迅速窜红之后，Core Design以及EIDOS开始毫不犹豫的开始对这一虚拟偶像进行广泛授权。先是拉回了Timberland的授权协议，其后便开始广泛授权制作相关的电视节目、玩具模型、电影等，劳拉的形象遍及汽车、饮料、服装等产品。在著



名的U2乐队世界巡回演唱会上，劳拉的形象也出现在其大屏幕MV中。劳拉在成为了一时火爆的社会以及经济现象。著名的财经杂志《Economist》甚至撰文称："劳拉·克劳馥谁与争锋？"。当年美国《时代》杂志评选出的电脑界最具影响力50人中，劳拉·克劳馥以唯一一个虚拟偶像出现，其影响力直逼比尔·盖茨与乔治·卢卡斯。

可惜的是，劳拉之父托比·佳德并没有从这个游戏系列中获得多少好处。《盗墓者》发售后不久，也就是游戏真正造成大轰动之前，佳德就离开了Core Design。根据佳德自己所述，离开只有一个理由，就是不喜欢重复性的开发工作。由于《盗墓者》销售成绩相当理想，将游戏往各种平台移植（N64版）或者开发新作就成为势在必行的事。而佳德在创造劳拉·克劳馥之时就没想过要制作





续集，因此在游戏发售三个月后佳德以及其同事保罗·道格拉斯就离开了Core Design，组建了自己的公司。不过在佳德离开Core Design之后依然和他们保持良好关系，并辅助进行了后来的部分游戏制作任务。

不同寻常的冒险

在佳德离职后不久，Core Design就公布了续作的开发消息。另一方面，在97年随着一些具有决定性意义的大作发售，PS逐渐在全球各地取得绝对优势，主机大战已经逐渐分出了胜负。此时，索尼当然不会忘记在早期为PS的热销立下汗马功劳的《盗墓者》。随着索尼和EIDOS一纸协议的签订，《盗墓者2》在家用机平台上成为了PS的独占游戏，不再推出SS版本。而在电脑界，《盗墓者》也开始支持Windows95和微软的DirectX图形接口。不过，《盗墓者2》仍然对Voodoo系列的显卡做出了优化，同时劳拉也担任了新款Voodoo显卡的形象代言人。此时EIDOS早已认清了劳拉身上蕴藏的巨大商机，并且利用这一点大肆"敛财"，广告甚至做到了游戏里面，例如劳拉在水下关卡中身着的潜水衣就是某著名厂商当时力推的产品。

97年发售的《盗墓者2》素质得到了人们的普遍称赞。它场景变化丰富、游戏方式多样，画面上也更加出色，并支持光影效果，玩家在黑暗环境中手持照明棒等的设定增加了更多的可能性。该作在英国的销量至今依然是系列史上的最高点。《PC Gamer》曾发表评论赞誉该作为"史上最优秀的3D冒险游戏"。事实上在多数玩家心目中，《盗墓者2》也确实达到了巅峰水准。

可惜的是在《盗墓者2》之后，其后数年之内再也没有哪款续作能够达到新的高度了。为了从《盗墓者》的超高知名度中获得更多的商业利益，游戏发行公司EIDOS采取了更为急进的商业手段。98年初该公司就发布了资料片《盗墓者黄金版》，其中总共四个关卡，在游戏的空挡期算是帮助fans们打发掉了一些时间。在年底《盗墓者3》也准时的发售了。从技术上讲该作确实有所提高，画面有了一定的提升，隐藏要素更加丰富，动作性更加突出。可惜的是，媒体对于该作的评价普遍不高。其原因不外乎几点：创新不足、迷题太难、关卡太乱、进化程度太小，另外人们也指责游戏太过商业化，对于此类本身重复性就较大的游戏而言，一年一款实在有点操之过急。总而言之，《盗墓者》给人的新鲜感逐渐转淡，系列开始无法避免的走向衰退。

《盗墓者3》显示了在游戏制作领域中艺术成就和商业利益之间的分歧。从长远来讲，这种急功近利的做法也可以说是自掘坟墓。尽管EIDOS方面依然向Core Design，责令其尽快完成《盗墓者4》。不过Core Design同样感觉到了玩家的怀疑，开始对系列的发展方向重新审视。从游戏标题就可以看出，Core Design似乎要以《盗墓者：最后的发现》终结整个游戏系列。游戏背景上再次回归到埃及，劳拉的3D模型得以改良，多边形数更多，作为其标志性的胸部变得极其圆滑，而身体关节部分的衔接也极其平滑，不会出现以前那种明显的断面。在游戏的结尾，劳拉不幸被封在了崩塌的密室中。劳拉真的死了吗？《盗墓者》终结了吗？相信这是所有玩家看到结局之后共同的疑问。

当然，不管是EIDOS还是Core都不会轻易放过这样一棵摇钱树。98至99年间，尽管游戏业界对于《盗墓者》产生了疑问，不过不管是在业内还是演艺界及时尚界，《盗墓者》的名声依然是炙手可热，而电影版《盗墓者》的开拍也预示着系列新的开始。

2000年3月，《盗墓者3》资料片《失落的神器》发售。比起上一个资料片《未完成的任务》，该作显然有大幅进化，六个关卡具有相当的长度，设计得相当精妙，让人看到了Core Design所付出的一些诚意。尽管在《盗墓者》前两作所培养出来的的一些铁杆迷玩家群中，《盗墓者》正走向堕落，不过整个系列的大众化程度却似乎变得更高，越来越多的玩家通过各种不同的途径认识到了这个游戏。五个月之后，EIDOS公布了《盗墓者5：历代记》。对于开发者而言，该作是对"盗墓者"旧系列的总结，以及对新系列的展望，而对发行商而言该作是弥补新作来临前空档期的应景之作。

1999年至2000年是次世代主机风起云涌之时，XBOX、NGC和PS2等新主机相继浮出水面。新硬件给游戏开发者带来了新的契机，但同时也带来了新的挑战。如何开发出具有次世代水平的游戏，是每一个开发者眼前现实的课题。而已经蛰伏了将近三年没有推出新作的的Core Design，试图用新的《盗墓者》三部曲把公众的视线重新拉回自己的身上。

PS2初期艰难的开发环境是人所共知的，这给游戏开发者带来不小的难题。Core Design更是遭遇到了前所未有的窘境。虽然《黑暗天使》的开发早在PS2发售之前就已经开始，但Core Design在开发初期并没有收到PS2的开发工具包，因此大量的设计工作就只能基于理论。在当时代号为"Next Generation"的这款新作，仅在引擎制作方面就遇到了几乎使人无法前进的障碍。而从另一个角度来讲，长时间使用同一个引擎开发数代作品，也使Core Design在固步自封中逐渐消磨了进取心。人员的流逝，更使得创新精神随之远去。此时的Core Design，已经和当年创造出初代《盗墓者》的Core Design大不相同了。

确实，在1996至2000的几年时间中连续开发了五款《盗墓者》，并且基本上是基于同一平台（PS），每一款新作仅有极小的进化空间。对于Core Design而言，这种高度重复性的工作带来的并不是效率上的提升，而是技术上的落后。当Core意识到与竞争对手们的技术差距时，也同时意识到了眼前艰巨的任务。从2001年9月，到2002年10月，再到2003年2月……《黑暗天使》的发售日期一次又一次的推迟。官方对此给出的理由是"进一步提升游戏的品质"，但明眼人都早就已经看出来，在游戏的开发过程中，Core Design已经是举步维艰。

2003年6月19日《盗墓者：黑暗天使》终于赶在Eidos的财年结束之前推出了。它不但Bug众多，而且流程设置也遭到了玩家们的诟病，无论是口碑还是销量它都跌入了低谷。接着，EIDOS公布了从Core Design手中收回游戏开发权的震撼消息，再接下来，是Crystal Dynamics接替Core Design成为《盗墓者》系列新的开发者，新的《盗墓者·传说》让玩家重新拾回对这个系列信心的同时也让人产生了对新作的期待……如今《盗墓者》最新作的开发已经在进行之中。为了不让玩家等待太久，Crystal Dynamics又公布了《盗墓者十周年纪念版》，以重制的方式再现当年的辉煌。从某种意义上来讲，《十周年纪念版》甚至要比新作更加引人注目，因为每一个伴随着《盗墓者》从十年前一路走来的玩家，都在期待着重温难段最美好的游戏记忆……

创造一个经典作品无疑是非常困难的工作，而要延续一个经典的系列则是更高的挑战。在十年多的路途上，《盗墓者》有过辉煌，也走过弯路。而今天，即将与我们见面的《十周年纪念版》代表了这个系列永恒的魅力，也预示着它全新的开始。无论你以前是不是《盗墓者》的拥趸，都不妨从这部作品开始，认识《盗墓者》的精彩！

初代中五个最难忘场景 周年纪念版能否昨日再现

邂逅霸王龙 第三关 Lost Valley

……山谷中一片肃静，然而我却似乎在空气中感到一股无比凝重的气氛。我不由得提高了警惕，聚精会神地看着前方的道路。果然，刚刚走了几步，一只红色的野兽就从草丛中蹿出，张牙舞爪地向我扑了过来。我连忙拔枪，一边迅速地后退，拉开与它之间的距离，一边猛烈地开火，终于把它打翻在地。此时我才有时间仔细打量一番这只野兽的尸体：居然是一只迅猛龙！难道这个山谷中居然蕴含了某种超越时间的力量，让这种史前的生物得以繁衍至今吗？

我更加全神戒备地向前走去，很快又发现了第二条迅猛龙。将它打倒之后，我却丝毫没有感觉到放松。直觉告诉我，还有更可怕的敌人躲在附近。从不远处传来一阵沉闷的脚步声似乎印证了我的感觉，而“谜底”也很快揭晓——一个巨大的黑影从山壁之后出现，向我发出了震耳欲聋的吼声。天哪！是一只霸王龙！

很多年以后，我曾经在《旺达与巨像》中化身执著的少年，为了挽救心爱姑娘的生命，勇敢地向守护大地的巨像。那些巨像的身体是如此庞大，似乎只要伸出一根小手指就能把我碾得粉碎。我也曾经在《战神》中扮演狂暴的斯巴达人，为了扭转自己被诅咒的命运，在泰坦巨神阿特拉斯的鼻梁上奋力攀爬。和传说中的泰坦巨神相比，我就如同一粒尘埃一样微不足道。每次在游戏中见到这样的场景，总会让我想起一些诸如“宏大”、“壮观”之类的词语。而与这些真正的“庞然大物”比起来，《盗墓者》中出现的那条霸王龙似乎有些不值一提。用目测粗略地估算一下，它的身高大约只有4米左右，甚至和通过化石测算出来的真实霸王龙身高相比都算是小个子。然而，在山谷中所遭遇到的那惊恐一幕，却从未在我的记忆中磨灭。在此之前，我们从来没有体验过如此真实，如此具有压迫感的威胁。当霸王龙张嘴向劳拉怒吼，我们可以清楚地看见它的血盆大口；当它急速地向劳拉逼近，地面都会随着它的脚步震动；当它把头伸过来的时候，由于透视的关系，整个头颅看上去显得格外庞大……如果说立体的场景还没有让玩家真正投入到游戏3D化时代之中的话，那么这个立体的敌人就真正带来了3D时代的震撼。你可以从不同的角度、不同的距离观察它，并且得到各种不同的印象。它不再是一个平面的、抽象的、需要你用自己的想象力去填充的符号，而真正拥有了自己的生命。伴随着劳拉在古墓中穿行的我们，也由此深深地被这个游戏吸引，欲罢不能。

这次与霸王龙的邂逅，堪称《盗墓者》中的第一个高潮。在略显平淡的前两关之后，这个场景会让所有第一次玩到这里的人发出惊叹。就连Core Design自己，显然也对这一段非常满意。在《盗墓者2》中，他们又重复了用恐龙来制造气氛的把戏。而在这次的《周年纪念版》中，恐龙的出场自然也是毫无悬念——当然，比起96年的那只，更真实，更细腻。

雷神之锤 第五关 Lost Valley

不知道是谁建造了这样一个颇有些“神经兮兮”的大厅——它分成上下几层，每层之间连接的楼梯却一点也不规矩，而是横七竖八，错综复杂。尽管只是一个四四方方的大厅，并没有什么岔路秘道，但方向感稍微欠缺一点的人也很容易被弄得头昏脑涨，不知道自己身在何方。一些开关、阀门隐藏在各个角落之中，每一个都显得神秘莫测。每次拉下一个开关的时候你总会莫名其妙地感觉自己没准是打开了潘多拉的盒子，带来了难以预料的危险和厄运。如果你是个耐心的人，你可能已经花了一点时间，把大厅的每一层、每个角落都勘查了一番，并且发现了那四扇厚重的大门。如果你足够细心的话，你还会发现每一扇门上都篆刻着具有特殊含义的文字。然后，你会忽然醒悟过来——你已经置身于一个神话世界。

那些门上刻着的，都是神话人物的名字。我们可以看到Neptune，他是罗马神话中的海神涅普顿，也就是希腊人所说的波塞冬。他挥动代表权力的三叉戟，指挥闪电和海洋的风暴。我们也可以看见Thor，他是北欧神话中奥丁的长子托尔，手持一柄带有强大魔法的锤子，投掷出去就会引起雷电大作。在靠近角落的地方我们还可以找到Damocles，这就是著名的达摩克力斯，他曾经以为国王是世界上最幸福的人，但国王却以头顶上方用马鬃悬挂的利剑来提醒他，身为君王时时刻刻都可能面临危险。当然，也不要忘记Atlas之门，这代表着泰坦巨神阿特拉斯，传说他因为反抗宙斯而受到了惩罚，站在地府之中，用自己的双手撑起天与地。

稍微发挥一点想象力，你就不难猜到，四道门里的机关谜题都会跟这些传说中的人物有关。例如Damocles之门里天花板上悬挂着无数的利剑，你必须放慢脚步，谨小慎微地走动，才不会被掉落的利剑刺穿；Neptune之门里面少不了要和水打交道，Atlas之门则有很多巨石陷阱。最让人印象深刻的，当然还是Thor之门里面那柄巨大的“雷神之锤”：那是一个昏暗的房间，隐约可以看见有一块地板上画着Ω形状的图案。当你试探着站到那块地板上，却并没有像预料中一样打开某处的暗门，而是从头顶传来一阵响动。如果你反应够快的话，你可能会迅速跑开，然后随着一声巨响，一柄巨大的锤子狠狠地砸在了刚才你站立的那个位置！如果稍微慢一点的话，可怜的劳拉就要重返2D时代了。

在被惊出一身冷汗的同时，你也会不由自主地叹服制作者对传说的巧妙化用。尽管并不是什么复杂的演绎，而仅仅是从神话故事中借用了一些灵感，但古老文明的氛围却扑面而来。在这一点上，《盗墓者》的初代是整个系列中做得最好的。而它唯一的瑕疵也许就在于：制作者没有考虑到今后续作的问题，在初代中就几乎用到了世界上所有知名的神话传说，导致今后的作品在题材选择上显得有些捉襟见肘！

竞技场的枪声 第六关 Colosseum

一阵枪声划破了竞技场上的寂静，几只从沉睡中被惊醒的狮子睁开了双眼，迷惑不解地看着一男一女两个身影在场地周围的看台上激烈地厮杀。很多年以前，当罗马人建成这座宏伟的竞技场之后，就曾经有无数的角斗士在场中厮杀，凭借掌中的利剑和盾牌浴血奋战，为了保卫自己生存的权力而夺走别人的生命。只是他们肯定没有想到，在跨越时空的今日，竟然还会有人在这里展开生死搏斗，只不过使用的武器已经变成了手枪。

终于，战斗有了结果。那个男人渐渐难以抵抗对方凌厉的公式，找了个空子逃之夭夭，很快就消失在墙壁拐角的地方。而那个取得胜利的女人——当然就是我们熟悉的劳拉了——并没有因此而松懈。她警觉地看了看四周，将附近的地形尽收眼底，然后纵身从看台上跳下，来到竞技场中央。许久没有尝过新鲜的血肉的狮子忽然精神了起来，不约而同地扑向劳拉，企图享用一顿美餐。不过狮子的智力毕竟有限，如果它们稍微聪明一点的话，目睹了刚才那场战斗就早应该知道这个女人绝对不是好惹的。又一阵枪响之后，一切终于归于沉寂，狮子都变成了尸体，而劳拉继续向竞技场内部走去。

不过，在竞技场看台下面的秘密房间里，你很快就可以发现劳拉需要面对的挑战绝不仅仅只有这些智商低下的野兽。这里有两道铁门，门外有一个开关，你必须踩下开关让左边的铁门打开，然后冲进去踩下另外一个开关打开右边的门，再跑过去进门。这一切都有着严格的时间限制，即使半秒钟的延误也会让你被关在铁门外“不得其门而入”。失败几次之后，你终于找到了正确的解法：利用后滚翻在踩到开关的同时调整自己面对的方向，用横向的跳跃节省时间……最后，你终于顺利的通过了那道门。

其实，在传统的冒险类游戏中，这样的机关谜题并不少见，但它们通常只是用文字或者简单的图像来表达。我们只需要找出谜题的解法然后选择相应的选项，从来没有像《盗墓者》这样，需要自己娴熟地操作，才可以获得成功。而在一般的动作游戏中，我们所需要做的又只是一些简单的跳跃和移动，并不需要太多思考。只有在《盗墓者》里，我



们第一次看见了3D+动作+冒险的完美结合。此时，伟大的《时之笛》还在酝酿之中……

空中漫步 第十二关 Sanctuary of the Scion

皇帝都希望把生前的权力和财富带到阴间世界，为了达成这个心愿，最直接的方法就是给自己建造宏伟的陵墓。不过，每个国家都有不同的文化习俗，陵墓的风格自然也大不相同。有些皇帝喜欢把陵墓建得很隐蔽，深深埋藏于地下，甚至故布疑阵，让觊觎陵墓中陪葬宝物的盗墓贼无从下手。而古埃及的君王们则大肆张扬地修建了庞大的金字塔，还以狮身人面像作为陪衬。正因为如此，到了如今，金字塔不仅仅成为旅游的胜地，而且也成为各种科幻、冒险题材作品中的常客，无论是电影、小说还是游戏中都能看到它的身影——当然我们的冒险家劳拉小姐也少不了来插一腿。

可以肯定的是，金字塔和狮身人面像的内部绝对不会像我们在《盗墓者》中看到的那样，道路交错，四通八达，还隐藏着各种各样恶毒的机关。但无法否认的是，当第一次在《盗墓者》中看到金字塔全景的时候，谁都忍不住会发出由衷的惊叹。在这里又不得不为Core Design的镜头使用而喝彩：当劳拉找到出口，从狮身人面像的内部爬出的时候，镜头不失时机地拉到高空，从很远的距离给了一个俯视的全景。狮身人面像的“大”和劳拉的“小”产生了效果如此强烈的对比，在此之前已经习惯了看着劳拉背影的我们，此刻从心底深处产生了一种完全被震撼的感觉。而当劳拉来到狮身人面像两只前足之间的时候，镜头再一次拉远，又一次给你从视觉到心理全方位的冲击。也许说“感动得流泪”有过于煽情的嫌疑，但这样的厚重感，在《盗墓者》之前你又何曾体验过呢？

其实，在这个场景中，还隐藏着一个小小的惊喜，它就是本关唯一的秘密地点。当你站在巨像头顶的时候，如果你的目光足够敏锐，你可能会看到空中有一个飘浮的黑影，然而你却找不到通往那里的道路。你苦苦思索，四处查探，终究无功而返。最后，你决定把所有的物理定律抛到脑后，将生死置之度外地纵身一跃，跳向那团黑影。两秒钟之后，你惊喜万分地发现劳拉居然站在了空中——更确切地说，是站在空中一块飘浮着的透明地板上。当然，你的勇气也得到了奖赏，一对乌兹冲锋枪就躺在劳拉的脚下。

这就是你在《盗墓者》中的神奇之旅，让想象力带你在空中漫步。

失落的文明 第十五关 The Great Pyramid

我们有足够的理由相信所谓“亚特兰蒂斯文明”（或者称之为“大西洋文明”、“大西洲文明”）其实只是来自人们的凭空杜撰，但同样也还有很多人沉浸在对那个“人类历史上最灿烂文明”的遐思之中。当然，想象是无罪的，尤其是在游戏之中。只不过，在《盗墓者》中，亚特兰蒂斯并不是那么浪漫，那么美好。在亚特兰蒂斯的遗迹“黄金金字塔”中，一场可怕的阴谋正在悄悄进行之中。野心家把这里变成了外星怪物的培养基地，而阻止这场阴谋的任务自然是落在了劳拉的肩膀上……

毫无疑问，亚特兰蒂斯的“黄金金字塔”是《盗墓者》中最后的高潮。在历遍了古罗马、古埃及等各个世界文明的遗迹之后，充满了幻想风格的亚特兰蒂斯顺理成章地成为给《盗墓者》划上完美句号的最佳选择。在这里，建筑物的墙壁上覆盖着类似有机组织的不明物体，而且它们还会如同呼吸一样抖动；庞大的金字塔内部的地形是如此变化多端，既有火热的熔岩，也有金壁辉煌的殿堂，还有画满了象形文字的墙壁……让人感叹在那个3D游戏刚刚起步的年代，《盗墓者》居然取得了如此惊人的成就。游戏的难度也在这里陡然上升，无论是敌人还是机关都时时刻刻威胁着劳拉的生命。发出嘶叫的外星人会喷出灼热的火球，也会猛扑过来用利爪袭击，甚至将它们打倒之后还会引发强烈的爆炸。错综复杂的道路上隐藏着数不清的机关，稍有不慎就会遭受重创。在这个立体的空间中，我们屏住呼吸，压抑住心头狂跳，将神经绷得无比紧张，伴随着劳拉的脚步前行。当然，我们也知道，胜利就在前方，劳拉即将拿到外星文明的遗物，将它收入自己的藏品库……

辉煌、衰落和第二次高峰 劳拉曾经走过的风雨历程

盗墓者2

1997年10月31日

震惊世界的《盗墓者》问世之后整整一年，《盗墓者2》如约而至。此后，每隔一年发售一部续作也成为《盗墓者》系列的惯例。直到2001年之后，由于第六作《盗墓者：黑暗天使》的数度延期，这个惯例才被打破。

在前作中把古希腊、古罗马、古埃及等世界各地的文明遗迹“游览”了个够之后，《盗墓者2》顺理成章地把场景搬到中国的长城，这可以说是“硕果仅存”、还没有被做到一代里面去的唯一一个古代文明场景了。本作的故事从古老的中国开始，讲的是很久以前有一个皇帝得到了传说中的神器西安匕首。据说得到西安匕首的人只要将它插入自己的心脏，就能变化成神龙，具有无比强大的力量。这个皇帝靠着西安匕首四处征战，使人民生活水深火热之中。不堪重负的人民揭竿而起，反抗皇帝的暴政。最后，一个武僧在偶然的机会下拔下了神龙胸口的匕首，打败了不可一世的皇帝。为了让匕首不再落入邪恶势力的手中，武僧们把它藏到了长城脚下的一个密室之中，几乎没有人知道它的确切地点。为了探究匕首的所在，劳拉从长城开始了自己的旅程，然后又到威尼斯、西藏等地追查线索。当然，想得到匕首的不止劳拉一个人，某个黑帮的组织也正在觊觎匕首的魔力……

比起初代《盗墓者》来，《盗墓者2》至少在一个方面取得了不小的突破，那就是画面素质。前面我们已经提到过，初代《盗墓者》并没有提供对硬件加速的支持。而到了二代发售之时，Voodoo卡已经风靡全球，因此游戏也自然加入了支持3D卡的功能。二代的PC版本在配置较好的电脑上能够取得比家用机更为优秀的画面效果。让人印象最为深刻的是劳拉的麻花辫子，不再是盘在头上，而是可以随着劳拉的动作而飘动。游戏中还加入了新的光源效果，在黑暗的地方劳拉可以点燃照明弹。除了身体建模更加细腻之外，劳拉还增加了不少新的动作，例如空中翻滚等等。游戏更加多元化，游戏方式更加丰富。在玩家之中，二代的评价也是相当高的，但也有人认为它加入了过多的现代场景以及敌人，失去了初代那种神秘的气氛。

盗墓者3

1998年10月31日

好几百万年以前，南极洲还是一片温暖的大陆。一颗带有神奇力量的陨石穿过大气层，坠落在这片大陆上。其后，随着地壳的运动，南极洲逐渐成为了被冰雪掩盖的寒冷王国。时间一晃来到了大航海时代，一群英国探险家来到南极洲，无意之间发现了埋藏在大地深处的陨石碎片。他们捡走了陨石所带来的几件神秘物体。后来，这些人遭遇到了事故，大多数人都不幸身亡，只有一个人回到了英国，并且把自己的见闻记载在航海日志上。到了现代，一家勘探公司发现了这些探险家当年活动的痕迹，而那些带有魔力的陨石碎片也被发掘了出来。为了探究与陨石相关的故事，劳拉又一次踏上了自己的冒险旅途。

《盗墓者3》在关卡设计上与前两作最大的不同就是可以自由选择关卡。游戏分为印度、伦敦、南太平洋岛屿、美国内华达沙漠之中的“51号地区”等几个大的区域。在完成印度的关卡之后，劳拉就可以自由选择顺序前往其它几个区域。在完成这些区域的任务之后，劳拉将最后前往神秘的南极，探究关于陨石的最后真相。每个地区都由三个到五个小关组成，总共有20个小关卡。此外，在同一个关卡之内，有些谜题的解决方法也不止一种，劳拉可以选择不同的道路以及解谜顺序，以不同的方式过关。

Core Design将本作改进的重点放在敌人AI的加强上。游戏中各种花样百出的动物，例如猴子、狗、鳄鱼等等，其逼真的行动都让人印象非常深刻。敌人也会使用各种掩体来与劳拉战斗，而不再是傻傻地和劳拉开枪对射。可以说，《盗墓者3》的战斗对玩家的操作水平提出了更高的要求。

在《盗墓者2》中引入服装的变化之后，三代劳拉的服装种类更加丰富。随着场景的变化，劳拉也会更换合适的服装。在伦敦的夜色下她会穿上黑色的夜行衣作为掩护，在内华达洲的沙漠之中她会换上迷彩服，在南极则可以看到劳拉穿上厚厚的防寒服。

也许是因为很多人认为《盗墓者2》难度太高，因此三代在总体难度上做出了一些调整，让更多的人可以顺利地上手。平心而论，Core Design在机关谜题的多样性上付出了不小的努力，希望让游戏变得更加有趣。不过在销量上三代却没有重现前两作的辉煌，《盗墓者》系列从这里已经走上了衰落之路。

盗墓者 最后的发现

1999年11月15日

客观地说，在经历了数代之后，《盗墓者》系列并没有取得什么革命性的进步。很多玩家仍然把初代看成是系列的最高点，而之后的几部续作则没有得到人们的普遍承认。也许是Core Design自己也意识到了这一点，因此在新作之中，他们舍弃了以数字序号编号的方法，而是以副标题的形式来命名。《盗墓者：最后的发现》将舞台搬回到初代中曾经给我们留下深刻印象的地方——埃及。在这一作中，劳拉进入了沙漠中深藏的墓穴，找到了不为人知的神殿。几经周折之后，劳拉从一具古代的神棺上取下一个神秘的护身符，但令人始料未及的是这触怒了远古的邪神，它将遮蔽太阳，带来瘟疫，向大地传播恐怖的诅咒。为了弥补自己创下的祸端，劳拉决定穷自己毕生之力封印邪神，拯救世界。

在《最后的发现》开发同时，基于次世代平台的《盗墓者》新三部曲已经在策划之中。制作者将《最后的发现》当成一部试验性的作品，试图给玩家带来一种新的游戏体验。在技术方面，《最后的发现》做出了不少新的尝试，例如PC以及DC版本都加入了不少画面特效，劳拉身体上所使用的多边形更多，线条更加流畅，关节接合的地方也显得更加平滑。当劳拉靠近某些重要的场景或者道具的时候，还会转过头去盯



着目标，这对玩家起到了一些提示作用，显得更加人性化，也更加真实。在以往的游戏中，劳拉即使掉入水中，身上也完全不会有“打湿”的痕迹。而在本作之中，当劳拉从水中爬起之后，身上还会不停地掉下水珠，要过一阵子水珠才会消失。虽然只是一个不起眼的细节，但无疑使游戏显得更可信了。按照惯例，本作中劳拉也新加了几个动作，例如利用绳子攀爬和悬荡、抓住悬崖边缘的时候可以直接跳过转角的地方，等等。

不过令人失望的是，在游戏内容上，《最后的发现》却显得乏善可陈。游戏中的机关、谜题都显得有些老套，无非是大家在前几部作品中已经看到过很多次的那些东西。尽管制作人宣称“《最后的发现》代表了次世代《盗墓者》的发展方向”，但它的实际表现却很难让人产生信心，并且不由得怀疑Core Design是不是已经江郎才尽。

盗墓者 历代记

2000年11月31日

就像标题所点明的那样，在《盗墓者：最后的发现》故事的结尾，劳拉被关在了崩塌的密室之中，除非奇迹发生，绝对没有生还的希望。难道女冒险家劳拉真的就这样死掉了吗？Core Design并没有给玩家一个明确的答案。不过，有两件事情是肯定的：第一是《盗墓者》系列并不会就此终结，在新的三部曲中，劳拉肯定还要展开自己的冒险；第二是在新系列开始之前，有必要为旧的故事画上一个句号。《盗墓者：历代记》就在这样的背景之下诞生了。

在《最后的发现》之后，劳拉的朋友们确信她已经死亡。为了纪念劳拉，大家决定给她举行一个追悼会。在追悼会之后，大家聚在一起，开始回忆一些劳拉的冒险史。整个故事是以倒叙的形式展开，分别记述了劳拉几个不同时期的经历。在《历代记》中，并没有真正意义上的“开始”和“结局”，每个章节游戏内容的侧重点也不同。例如在爱尔兰这个章节中，劳拉还是一个只有16岁的年轻姑娘，这一部分的重点倾向于解开机关谜题，而在德国的场景之中，战斗和动作是主旋律，等等。

即使不把几个“黄金版”（附加资料片）计算在内，《历代记》也已经是五年之中《盗墓者》系列的第五部作品。对于一款大作来说，这样的开发速度确实显得快了一些。数量过多的作品淘干了Core Design成员的灵感，让他们根本没有精力去开发具有创新意义的《盗墓者》。《历代记》可以说是新旧系列交替的空当时期暂时用来“填补空白”的作品，在各种媒体上得到的评价创下了《盗墓者》系列最低纪录。它已经从一个划时代的经典沦落到了平平无奇的应景之作，这不由得让每一个《盗墓者》的爱好者都扼腕痛惜。

不过，《历代记》还是为玩家带来了一个话题，那就是其中附带的关卡编辑器。它其实是Core Design用来制作《盗墓者》系列的开发工具，并且为了让业余的玩家更方便的使用而对操作界面做出了一些修改。玩家对这个编辑器的狂热超出了很多人的想象。有不少玩家利用它制作出了水准极高的关卡，有些甚至具有超过官方关卡的素质！玩家对《盗墓者》的热情，就随着这个小小的关卡编辑器而延续了下来。

盗墓者 黑暗天使

2003年6月19日

经过了将近三年的漫长等待，数次延期后，《盗墓者》系列新三部曲的首作：《盗墓者：黑暗天使》终于在2003年夏天与玩家们见面了。对于劳拉是如何“死而复生”的，Core Design并没有做出任何解释，甚至耍起了“无赖”，声称在《最后的发现》结尾劳拉死去的结局只是开发组成员心血来潮的结果，并没有考虑前后承接。

但不管怎样，劳拉终究是归来了。对于fans们来说，这一点是最重要的。《黑暗天使》的标题也点出了故事的整体基调。一开始劳拉就陷入了一场杀人的案件之中，她被作为凶杀的嫌疑人而遭到了警方的追捕。其后，牵扯出来的是一个关于古老的邪教和某个神秘种族的阴谋……

《黑暗天使》带给了玩家重新见到《盗墓者》系列的喜悦，然而这种喜悦却很快就被失望所取代。前几作的《盗墓者》均采用同一引擎开发，而《黑暗天使》终于另起炉灶，无论是画面、视角，还是操作方式，都和以前各作有了不小的区别。可惜的是，这次的“革命”却彻底失败了。发售日期的一再推延，证明了Core Design根本没有驾驭新引擎的能力。而最终在Eidos的压力之下匆匆发售的《黑暗天使》，充其量只能算作是一个半成品。游戏中存在着数量超出你想象的众多bug，在玩家之中造成了极其恶劣的影响。新的视角和操作方式也显得与游戏格格不入，操作起来极为生涩，让原本身手矫健的劳拉变得步履蹒跚。

而在游戏流程的设计上，制作者也做出了极不明智的选择。实际上，《盗墓者》受欢迎的原因，正是因为它那种在古墓之中探险所带来的刺激感，以及古文明的诱人氛围。而《黑暗天使》居然把很大一部分流程放在了市区，甚至让劳拉像《横行霸道》等游戏一样，在街头上自由行动，跟不同的NPC对话，触发支线任务……每一个玩过《黑暗天使》的人都不由得产生这样的疑问：离开古迹，来到现代都市中，这究竟还是“盗墓者”吗？

人们对《盗墓者》的热情，随着《黑暗天使》跌落到了冰点。这直接导致了Eidos与Core Design的分道扬镳。那个传说中的“三部曲”，也就此无疾而终了。

盗墓者 传说

2006年4月31日

回头审视《盗墓者》系列的发展历程，我们十分遗憾地看到了一根几乎是直线向下的轨迹。从初代的一鸣惊人，到后来数年之中的止步不前，再到《黑暗天使》的惨败。尽管Core Design一手创造了这个经典的游戏，但在这样一个急转直下的形势之下，他们再也无法保留《盗墓者》的制作权了。手中拥有《盗墓者》版权的Eidos将续作的制作权交给了Crystal Dynamics。每个人都想知道，Crystal Dynamics将引导《盗墓者》走向一条怎样的道路？是继续沉沦，还是焕发第二次青春？



《盗墓者：传说》的故事从回忆中开始，提到了劳拉的母亲为了保护自己的女儿而牺牲生命的往事，并且引发了劳拉对于亚瑟王神剑的探索。整个故事并没有太多新鲜之处，但至少给劳拉提供了一个在世界各地的神秘地点进行冒险的理由。《传说》发售了PS2、XBOX360等版本，其中XBOX360版本凭借次世代硬件的威力理所当然地成为画面素质最棒的一作。劳拉的形象经过了重新设计，在很多细节上做出了一些修改，使她显得更真实一些，而不像以前那么夸张。

《传说》的游戏内容颇为丰富，除了一般的冒险关卡之外，驾驶摩托车和敌人展开追逐战也是游戏中的重头戏。其实，如果你玩过Crystal Dynamics以前的作品，你可能会知道他们的游戏多数以战斗为主。因此，在《传说》中，战斗也占据了相当大的比例。一些喜欢纯粹冒险感觉、希望专注于机关谜题的老玩家对于这一设置颇有微词。但客观地来讲，游戏在战斗和解谜两个部分还基本做到了平衡，一些谜题的设计也让人有新鲜的感觉。劳拉的动作显得比以前更加贴近真实情况。例如同样是跳跃然后抓住边缘的动作，根据跳跃距离的不同，姿势可能会产生一些变化。有时候劳拉甚至会“险些失手”，失去平衡，需要马上作出反应才能调整过来。

尽管很难说《传说》有什么大的突破，而且它也存在流程过短、缺乏挑战性等等缺陷，但它最大的意义在于让玩家重新拾回了对《盗墓者》的信心。作为新制作组接手之后的首部作品，它绝对可以说是合格的。《传说》的销量达到了270万套以上，大大超过了Eidos的预期目标，也让整个《盗墓者》系列的总计销量达到了3000万套的惊人数字。我们有理由相信，在向初代致敬的《盗墓者：周年纪念版》中，Crystal Dynamics会有更好的表现！

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

震撼性的力量，虚面T恤新登场！如今你也可以体验到一护的亲身感觉，与BLEACH亲密接触。享受超凡的回头率！新推出了2款钥匙包，也是个性之人的选择。而喜欢轻松时尚的人不妨尝试羽翼的包包。当然最实用的要数柯南笔记本了，除了用来破案之外也可以平日使用。

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！
凡购买任意3件及3件以上享受特别优惠价30元/件

独 特 个 性　炫 酷 一 夏 ！



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手に焼けました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢？后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满迫力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣！推荐！



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

（以上图片仅供参考，产品以实物为准）



BLEACH虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！



战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！



¥19 编号:7805

少年阴阳师勾玉颈链

●与日本神话息息相关的代表性勾玉，颜色翠绿剔透，触感冰凉令人产生无限遐想。佩戴它，你也能成为超越晴明的阴阳师！赶紧试试看召唤式神吧！



¥19 编号:7816

少年阴阳师羽毛项链

●小说、漫画、动画界的热作《少年阴阳师》新周边。饰有红晶、叶子挂坠和白色羽毛，配合银色链子，整味道与众不同，COS、平时装饰必备。



¥39 编号:7838

羽翼时尚多用包

●以羽翼中的代表性形象黑白莫可娜为主题，尺寸22*22CM，使用光滑易擦的漆皮黑白光泽鲜明。肩袋长短可调，多层式设计，斜背、肩挎皆可，时尚又实用！



¥25 编号:7850

FF云狼钥匙包

●印有云狼图案，配合黑色皮革和铆扣，风格粗犷前卫。打开尺寸13*11CM。对于喜欢最终幻想或者各色风格的人而言绝对不可错过！



¥25 编号:7849

EVA钥匙包

●最酷的钥匙包！黑红相间的颜色搭配，外圈镶有闪亮的铆扣，按扣式设计便于打开，内有夹层不仅可以扣钥匙还可放置钱币。



¥19 编号:7827

名侦探柯南笔记本

●无限感动再次汇集，详细记录各种案情的线索的侦探必备道具。仿皮外壳烫金柯南LOGO，里面印有各部剧场版的资料介绍，亦可作为普通笔记本使用。



¥19 编号:7456

最终幻想 神罗戒指项链

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。



¥25 编号:7445

最终幻想眩酷腰链

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

对准白色、黑色或者纯色墙壁平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥29 编号:7782

新超级马里奥兄弟小情景5件组

全套共包括马里奥、路易、超级蘑菇、乌龟、栗子头5款，每一款角色的造型、上色都非常细致，配合相应可插拔的砖块、水管式底座，幽默有趣，将游戏中的一幕幕真实立体呈现！



¥49 编号:7760

Goomba玩偶（马里奥版）

玩过游戏的人一定都对这只Goomba记忆犹新吧？四处游荡的小敌人，尺寸高约25*17cm，工艺细致，那上扬的眉毛、尖尖的牙和凶悍的眼神，表情惟妙惟肖！头戴马里奥的红色小帽子，可爱有趣！



¥49 编号:7771

Goomba玩偶（翅膀版）

与马里奥版的工艺尺寸一样，也曾经在耀西中出现过的带翅膀的飞翔Goomba。身后的小翅膀显示出它的与众不同，用头顶的吊绳挂起来赏玩格外有趣，经典收藏！



¥35 编号:7793

名侦探柯南夏日清凉雨伞

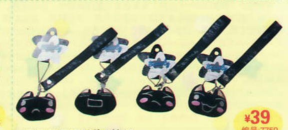
●蓝白相间带来一片清凉的柯南三折伞，携带方便，男女皆可使用。每一页上都印有柯南的标志性图案。



¥32 编号:7726

蓝龙经典火机套装

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案，完美再现原作风格，正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



¥39 编号:7759

黑多罗多用挂饰4件组

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用，腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。



¥29 编号:7748

地狱少女诅咒套装

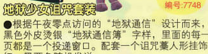
●根据午夜零点访问的"地狱通信"设计而来，黑色外皮烫银"地狱通信簿"字样，里面的每一页都是一个投递窗口。配套一个诅咒藁人形挂饰，红、黑两色随机发送。

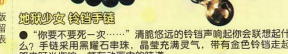


¥29 编号:7670

凉宫春日的忧郁Q版角色钥匙扣五件组

造型超Q可爱的凉宫春日角色钥匙扣，包括普通版与兔女郎版凉宫春日、长门有希、朝比奈实玖留以及阿虚，每一款都动感十足将角色性格完全表现，并附带SOS团吊牌。





¥15 编号:7513

地狱少女 铃铛手链

●"你要不要死一次……"清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑耀石串珠，晶莹充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。

郑重向您承诺：更高星级认证；更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年6月10日。

广告阅读图例

价格
（单位：元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”）

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		60GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
1080 上海报价	1100 皇金荣新蜂	1330 普通（1.5版） 北京鼎好	1360 普通 1540 豪华 南京阿童木	4100 北京报价	2580 山东报价	2000 北京报价	1080 武汉夏源	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1050 北京鼎好	1100 济南报价	1380 普通 1550 豪华 上海报价	1390 普通 济南报价	4100 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2050 广州报价	1080 上海报价	PS3 高达无双 430 元 芜湖游戏人 ★×3
980 广州报价	1100 成都报价	1400 普通 山东报价	1400 普通 广州报价	4100 上海报价	2600 上海报价	2100 上海报价	1050 北京鼎好	NDS 逆转裁判4 300 元 上海报价
1100 天津报价	1100 深圳报价	1400 普通 1550 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	4150 成都报价	2600 成都报价	2050 成都报价	1080 成都报价	PS2 大蛇无双 400 元 成都报价
1100 山东报价	1080 重庆报价	1400 普通 深圳报价	1380 普通 天津报价	4000 山东报价	2600 广州报价	2100 山东报价	1100 广州报价	PS3 VF5 420 元 广州报价

北京皇金荣新蜂电玩

www.newbeegame.com

★PSⅡ3-5系全新标配1450-2550元 ★PSⅡ7系豪华套装：双震动手柄+电源+AV线+S端子线+分量线（高清）+支架+8M黑金钢记忆卡+游戏（自选）+全兼容直读 1200元 ★各种烧录卡、记忆棒均有现货

★PSP经济套餐：原锂电+直充+线控耳机+挂绳+ PSP包+2G高速记忆棒+屏幕贴+游戏+免邮费 1730元★Wii主机配件均有现货,各版本PS3推出豪华套装,欢迎来电垂询。

★PSP豪华超值套装：双锂电池+直充+座充+线控耳机+挂绳+数据线+ 软包+屏幕贴+黑角保护套装（水晶壳+支架+5个外接摇杆）+2G高速记忆棒+正版UMD引盘+免邮费 1980元 (所有PSP均可升为3.03 OE-A、B、C或3.10版，既可玩正版，也可玩下载游戏，一机双用。本店现有PSP ROM1000余种，现有促销活动：另加190元可更换为4G高速记忆棒)

★NDS Lite套机：锂电+双触笔+烧录卡（免刷机）+1G储存卡+贴膜+读卡器 1490元（有烧录卡下载ROM一千余种）★本店有大量GBASP卡，价格优惠。★以上机种均有限定版全新标配1080~2800 ★本店主营原装主机、正版软件、原装配件 ★另有多年经典收藏限定主机、配件、最新正版软件，详情请致电：64060834或84039110。★Wii豪华套装：主机+双节棍手柄+电源+AV线+WiiKey直读 2100元（加100元可换为220V直插电源）★本店电话咨询时间：周一至周五，早十点到晚七点★总店/邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街271号★电话010—84039110 ★邮购电话：64060834 ★传真：64068644 ★邮编100009 ★收款人/户名：李君轶 ★银行汇款：建行：4367420011240033207 招行：6225881002224300 工行：6222000200106085053 ★鼓楼店：北京市鼓楼东大街282号 ★电话010—64028308 ★中关村店：中关村一号海龙大厦六层 Y610 ★电话：82660038★本店承接各种主机维修、PSP升降级、刷机、硬降故障修复，NDSL刷机等业务，欢迎来电垂询。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

★60GB版PS3：含全部原装配件 4050元 ★Wii：含全部原装配件并加装WiiKey直读 2000元

★PSⅡ超薄7万系列套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+支架+8M记忆卡+S端子线+游戏+风扇：1200元 喜讯：所有PSP均可升为3.03版、3.10中文版，所有下载游戏免引导

★PSP豪华版主机,可玩下载游戏：原锂电池+电源+耳机+线控+挂绳+包：1380元

★PSP豪华版主机：原锂电+电源+耳机+线控+挂绳+包+2G记忆棒+贴膜+游戏：1650元

★XBOX360：无线手柄+电源+D端子+耳机+遥控器+20G硬盘 2580元

★GBASP主机：原锂电池+电源+GBA卡 520元 ★NDS下载游戏百种 60元

★加亮版神游GBASP 原装锂电池+电源+GBA卡 650元★PSP上网对战神卡 180元

★NDSL套机：锂电+电源+双触笔+烧录卡（免刷机）+8G储存卡+贴膜+读卡器 1400元

★NDS主机套机：原锂电池+电源+双触摸笔+挂绳：780元

★PSP模拟PS一代游戏光盘5张：40元 ★PSP经典游戏光盘（23张）：140元（包括***种以上游戏）PSP经典高清电影光盘（50张）：220元 ★PSP最新下载游戏15张（包含所有最新游戏）：90元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧 80元

★二手PSⅡ主机：振动手柄+完美直读+游戏；700元（八成新以上）

★各色PSP（蓝、白、粉、黑），均有现货，欢迎电询。★本店推出代客刻盘服务，现有PSP电影、动画、电视剧、mp3、游戏等娱乐内容，品种齐全，可随意搭配，价格电询。（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）

★电话 010-63274599 ★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下（本公司有具体商品目录欢迎索取） ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，18年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP 1.5版：1280元 ★豪华：1420元 ★NDSL：1080元 ★PS2 7万系：980元 ★XB360主机：2580元 ★60GB版PS3：含全部原装配件 4050元 ★Wii：1980元

★总部/邮购地址：鼓楼中央路37号（联通大厦对面厚载巷路口） ★邮购电话：025-83373658、83975006 ★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理）自营柜：周先生 ★招商管理电话：83975006 ★王天智 总经理 ★收款人：王天智 ★邮编：210008 本公司高薪招管理、营销、维修人员。

武汉夏源电玩

本店全年销售各主机正版软件，并提供游戏贴换服务。

★总部邮购地址:武汉市汉口前进五路中心电脑广场1楼A12号

★收款人：夏莉娅 ★电话：027-82774106 ★邮编：430020

★天上娱乐家庭娱乐系统展示厅＆电玩店 ★PS3/XBOX360/WII/PS2/PSP

★官方网址：www.51e3.com ★淘宝店：shop34188950.taobao.com

★邮购热线：027-59200850，027-62061957 联系人：吴小姐，熊小姐

★地址：武汉汉口前进五路中心电脑广场三楼正。

★欢迎本地朋友前来试玩,咨询,购买,淘宝网购,支付宝交易,财物两安全。

游戏机维修总公司

修理游戏机咨询 电话：010-83131361 QQ：12364762

所有游戏机维修费均为100元

★包括PS2不读盘、Xbox三红灯等修理费均为100元,提供维修教学资料

★邮购地址：北京市宣武区广安门内大街319号广信嘉园B5B ★电话010-83131662

★收件人：马铭晖 ★邮政编码：100053 ★网址：www.games999.com

芜湖游戏人电玩店 ★×3

本店销售各类主机、正版软件并提供贴换业务

★PSP3.30OEA’中文:1390元，豪华版:1550元（6色齐全）★IDSL：1140元 ★PSII77006（改机+原柄）:1070元 ★XBOX360韩版：2660元（软刷光驱+无线原柄） ★60G港版PSIII：3990元 ★WII（Wiikey改机）:2050元

★总店/邮购地址：安徽省芜湖市劳动路113号（交通医院对面）

★电话：0553-3396755 ★收款人：袁伟 ★邮编241000

★售后维修部：黄山路182号（市三中旁） ★电话：0553-3815770

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

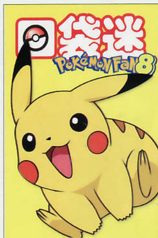
电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



2007年最新版的大图鉴来啦！对应口袋最新作《珍珠钻石》，全面更新所有妖怪的资料，超厚576页的丰富内容，加送珍珠钻石原声音乐碟，口袋迷必须收藏。

口袋妖怪终极大图鉴

■定价：29.80元　5月28日出版



《口袋迷8》黄金五月上市啦！本期再接再厉奉上最新游戏的深度研究！超值赠品《口袋迷》圆珠笔（2选1）及电兔笔袋（2选1），并附送最新口袋动画光盘！还有超值抽奖！

口袋迷(8)

■定价：18元　6月2日出版



终极奥技第四刷到来，桃红版珍贵出击！本书全面收录最新PSP软硬件使用技巧，无论你是否拥有PSP，都应该有一本终极奥技作为收藏！万勿错过！

PSP终极奥技（第四刷·桃红版）

■定价：19.80元　上市热卖中



由初夏时节转到需要清凉的天气了，我们的服饰搭配也清凉的走进了薄、短、简练的时代。色彩的绚烂却对让你看到眼球爆裂，新鲜的款式搭配肯定让你很有心得。敬请期待。

SO COOL 2007年第(6)期

■定价：15元　5月26日出版



本起超重榜攻略阵达成！星神、探侦小泽里奈2、结界师、死神4等超热门作彻底奉上，多达八款最新最烫的掌机新作攻略实力打造。超大专题带你走进掌机领域的另一片天空。

掌机迷2007年第11期

■定价：5.80元　6月8日出版



1/6可动人形超深度综合解析！BB战士黑色强袭、HGUC蓝色命运2号机套件评测，忍者神龟、weakid诞生记、S.I.C.VOL.37，圣衣神话一辉，复出的黄金战士，EVA两大女主角，BUNNY GIRL大萌神再度现身，哆啦A梦新电影版SPECIAL企画。

TOYS2007年第(6)期

■定价：9.80元　5月28日出版



将高达机战题材的游戏、漫画、动画、模型及小说全部集于一身的专门志《机战FAN》诞生啦！224页超充实内容附机战独家影象光碟，让喜欢机器人的你大呼过瘾！

机战FAN

■定价：19.80元　上市热卖中



NDS年度RPG超大作《FF12 亡灵之翼》最速完全攻略本参上！第一时间全面解析所有要素并彻底研究，超细流程攻略及权威剧情小说，游戏通关必备！附送原声CD一张！

FF12 亡灵之翼完全攻略本

■定价：10元　接受邮购

电子游戏软件

2007年第1～4、7～13期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.80元

动感新势力

39、44、46～52期	9.80元
47～52期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第1、2、5～9、11期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～6期	15元

TOYS(酷玩意)

2007年第1～6期	9.80元
口袋妖怪终极大图鉴(新)	29.80元
口袋迷(8)(新)	18元
PSP终极奥技(第四刷·桃红版)	19.80元
机战FAN	19.80元
FF12 亡灵之翼完全攻略本	10元
反叛的鲁路修角色特辑	24.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

闯关族的家 Vol. 207

●I'm Sugar sugar SWEET!

□主持/唯夜
□插画绘制/华尧

“游戏是我的情人，电软是我的朋友。”——河南辉县 姜小卫

Voice 你们收到的来信一定非常之多吧，看完后都扔到哪里去啦？总不会收藏吧？还有奖品是以怎样的形式中的啊？

From 浙江安吉 邱吉才

你说对了，差不多就是收藏，信和回函装满了我身边的抽屉和纸箱，办公桌上也堆得一摞摞都是。当初木头对我说：“留着有用。”就因为这一句话四个字，我就把这些纸制品保留到了现在，现在它们已经严重威胁到了叶子的生存空间，我抬头、回身、左顾右盼之下全是读者来信，搞得我晚上做梦都梦到在写回复——从某种意义上来说，也算是恶梦吧……

留着有用？留着啥用呢？我们又没计划建立读者来信电子档案，这么些信函放在这里其实更多是意义上的存在——读者的热忱，总不好一扔了事。不过最近我突然醒悟到一些了——这些都是易燃品，木头是不是打算万一哪天被我欺负得受不了了就兜头一桶油浇过来然后再一把火把叶子点了啊？原来他早就在做这个准备了，这分明是诅咒我下辈子也继续做闯家……

至于抽奖，叶子在这里告诉大家一个小秘密吧，那天负责抽奖的姐姐笑嘻嘻地把回函卡还回来后，很可爱地指着最上面那张说：这张回函上画的画我很喜欢呢，就特地抽中了。

这个……算是小秘技？虽然每期闯家里诸位读者大人的绘画不会登出很多，但看来涂鸦和自画像还是别有用处的么。别误会，“以貌取人”只是偶然状况，不擅长画画的一样有机会，抽奖的原则依然是随机。话说回来，如果人家真是画得很好很用心，中个奖也是合理鼓励么。放心，只要用心地写回函，哪怕只是纯文字的，上闯家或中奖的几率都是大大地。

Voice 想说说《大蛇无双》里的吕布，这次他的C3也太假了吧，除了能打小兵没别的用。好在C6那超霸气的招牌动作又像2代中一样无敌了！C5也能用，整体感觉很爽，几乎所有的招都有用处，不像3代和4代中那样无聊的“一招鲜，吃遍天”了。

From 天津 郝斌

没办法，《大蛇无双》里三国人物的这种冲击波攻击全都不能发动属性，统一被废，令人颇为郁闷。不过正如你说的，吕布的C3被弱化，C1的无耻程度又不复往日光彩，这些反而将其从呆板的套路中解脱了出来，至少就这个人物而言，我们的攻击手段又再次变得丰富且具有变化。

C6这次的确成了吕小强的主力技之一，但若说“又像2代一样”就恕叶子有不同意见了。因为C6在2代、尤其是2代猛将传里，根本就不能算是主攻技巧——或者更该说，在当时的高难度下，小强基本就没一招C攻击能用的，老老实实地用普通攻击才是生存之道。2代里他的C2、C3、C4、C5不是发动慢就是收招硬直大，再不然就是打击范围太也狭窄。俗称“炒菜”的C6虽然喧哗异常、气势十足，但近身的前后位置都没有攻击判定，而且最关键的——整套C6你站在那里，分明就是一块上等的箭靶子啊！在遍地皆弓箭兵，弓箭兵皆配备反坦克穿甲弹的2代猛将传中，频繁地使用C6只有死得很难看一条路。当然了，C6也有可用之处——掌握好距离在敌人接近前空挥C6，利用最后震地发动的雷属性来牵制敌人，也算是一种战斗开局，只不过也很受限制就是了。

至于“看上去很美”的C1，收招硬直实在超乎想象，人多的时候简直一定会挨打。

好像又说了不少，看来我也是个怀旧派呀。

Voice 通过几期电软的综合分析，发现画画可以增加叶子的好感哦，是真的吗？可惜我不会呀，好可怜……

From 福建泉州 林启豪

你觉得把叶子画成怪物、恶棍或者暴力女可以增加我的好感度吗？但本小姐气量大，你们就算如此诬蔑我我仍然会选用——只要画得有意思。

闯家还是以文字为主的，不会画画没关系，难道你没发现吗，我也不会画啊。如果说叶子的字恐怖到可以让大家做恶梦的程度，那我的画就是可怕到连自己都可以吓醒的地步。自己最成功的绘画就是在初中时曾照着一张图描了一天，总算完成人生中第一幅还算有点儿人样的作品。话说叶子写字难看、画画不可爱、脾气又骄横……作为女生真的是有够失败。

话说回来，不论画与不画，心意在，叶子就已经很欣慰了。

蓍子

born from an egg on a mountain

●最近逢人便讲家中那台请朋友帮忙装的新电脑，由于配置尚可，言语中颇有自豪之感。前几日得一闭门译稿的差事，欣然应允，准备体验一番“用高档电脑在家上班”的优越感。次日一早醒来，坐在电脑桌前开机，打开文本，正准备敲击键盘，忽然发现——新电脑上忘了装当今的日文输入法。

●在下的电脑水平是不折不扣的“棒槌级”，鼓捣半晌，不得要领。欲请援军，工作耽误不起。无奈之下，只得翻出老掉牙的旧电脑，重新接上，权当救急。

●奋战之下，稿件总算按时完成，但白毛汗急出了一脑门子。看着被冷落在一旁的新电脑，当下心生感叹：看来，当人笨到一定程度以后，高科技也帮不上什么忙了。

叶子说：棒槌叔叔，等7月份的时候一起追蝉鸣的第2季动画吧！

小沛

无常

●刚忙完五·一之后的一期杂志，我就患上了热伤风，还刚巧赶上我的生日。都说我的这一岁会转运，大概是应了苦尽甘来一说吧。

●健身是一个非常好的生活习惯！建议学生、上班族，以及一切平时经常坐着的同志们，大家赶紧加入到健身的行列中吧！自从我健身这半个多月来，头也不晕了，眼也不花了，一口气上六楼，没带钥匙都可以再下来拿了！

●比起原始大自然的空气，现在的城市真是污浊不堪。这几天晚上出去跑步，发现沿途的气味实在是太、非常、十分、相当、不可忍受地差！于是我只好当街“撒气”以示抗议！

●《兰芝庭院》写完第二章。很欣慰。因为时间太紧，抽空儿不容易。

●自己快乐地活着，要么就让别人快乐的同时也感染到自己，如果都做不到，那也得活着。

●最后，向李有鬼地保致敬！

电软小剧场01

“枕头下面放一本电软才睡得香！”——河北泊头 侯鉴

Voice 现在发现游戏、动漫与现实的差距很大啊！比如现实中的MM就那么不尽人意，还有现实中不能无视各种物理规律！和现实中的人相处真麻烦啊，有些事情会变得很复杂，做人真难，每份感情都要小心翼翼，真的很麻烦呢。是不是啊，叶子大姐。From 安徽合肥 余冠轩

没错哦，比起现实来，动漫游就是用来逃避的，这是它们的真面目，一点也不用讳言。逃避并不是一个贬义词，EVA中有云：逃避令自己痛苦的事，有什么不对？

现实中是充满了烦心事，这些事可能会让人不想理、很烦恼、想逃掉，但始终要记住一点，我们要逃避的是麻烦，而不是充满麻烦的生活。如能真正地理解这一点，你就会明白动漫游与现实的距离，也会懂得控制自己与动漫游的距离。

好了好了，这种抽象的话题先不聊了，不然叶子就真成知心姐姐了，老拽这些东西有的读者不喜欢看的。总之一句话，任何年纪都会有烦恼（我是例外，像叶子这么没头脑的很少见，是稀有物种），但你自然会随着年纪的增长懂得如何处理，现在想得多不等于以后没烦恼，这东西是不可能提前消费光的。所以，努力让自己开心才是王道。另外，叶子后面能不能别加那个“大”字？我告诉你我这人可记仇，你要小心了。

河南许昌 张雨晨■电软文化：签到指纹化，小编有趣化，人际同龄化，走廊阴森化……热点专题化，栏目多元化，读者痴迷化，快乐无限化。

叶子姐，我可是你的“剩饭”（唯夜饭=隔夜饭=剩饭），让我进家门吧，用奖品砸我吧（最好是FF的奖品）！

北京 柳海思■以前我女友很讨厌我玩游戏，但现在在我的带领下，开始把我的电软从第一本开始一期期地看“家”（有100多本了好像）。虽然还是不太爱玩游戏，不过已经很难得了。她还说要买iDSL呢，现在也一直在玩我PSP上的炸弹人，我相信总有一天我们能坐在电视机前一起玩一款游戏的。

山东潍坊 何顶■玩《上帝之手》有感：武功再高，也怕菜刀；穿的再好，一拳放倒。

你收藏的正版游戏以及围绕它的故事

贵州贵阳 陈思语■原装日货《机动战士高达SEED》，全是日文，我在没有看过它的TV版的情况竟然打通关了！而且我也没有学过日文，天才啊我。

河南郑州 夏團■《波斯王子3》，进行了两周的思想斗争，还是买了下来，结果吃泡面到月底。

北京 陈楠■目前只有PSP的《天诛 忍大全》，是朋友送的，而他现在已经是我老公了！

北京 陈露露■《光明力量》，非常非常地喜欢，尽管风格变了，可一样支持。现在盘不值钱了，可当时花了不少银子呢。

广东梅州 廖瑜■《战神2》，太辛苦了，我这买要600元，只好痛苦地省饭钱喽。

河北唐山 庞徽康■我可以自豪地说：“我是单机+PC的一族。”就是一台小小的PSP加一台几个PSP大的本本，有这两样东西可以说走遍天涯不寂寞。

上海 刘俊翔■最近工作不太顺利，回家后对着PS2发呆。战神2爆机了，突然觉得一下子没有游戏玩了。都老大不小的人了，老妈说我还是个长不大的小孩。有时想想小孩子挺好，可以为了一款过时的游戏每天反复练习也不觉得乏味。那个时候，不是每个人都拥有主机，所以周六周日一定是好朋友聚在一起切磋“武功”。嗨，长大了，烦恼好多啊。

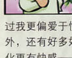
福建泉州 谢佳林■本来《掌机迷》我妈就不让买的，但它是小本子好藏，可望着日益增高的电软，你让我放哪啊！建议电软随杂志赠送书套，可以伪装成辅导书，你看成不？

江苏张家港 贺郑■吃饭就要挑人多的饭馆，看杂志就要挑人气旺的杂志，我啊，相信电软。

“结婚成家的人，没有时间玩游戏，时间很紧张，要工作养家。不过电软还是会买，买一辈子。”

——江苏武进 陆建武

Voice 叶子玩火纹真是慢性子，要是我，别说玩上一年，我是不通关不睡觉的，挂念着新的剧情，是一种变态的执念……还有啊，皮鞋是谁？ From 广东惠东 练启灵



连战棋游戏都坚持通关前不睡觉？真强啊，看来你的失眠不是一般地严重，我很欣慰。再强化培养一下专业知识，你可能成为竞聘编辑岗位的有力人选哦。

叶子也是剧情体验派的，不过我更偏爱于慢节奏地咀嚼。而火纹除了剧情之外，还有好多好多的……数字，我看到数字的变化更有快感——叶子在高中时可是学理的哦，当我自以为会继续跟羟基、苯以及微积分混下去的时候，大学时却鬼使神差地转了职，这也算是人生中无法预料的奇妙吧。

皮、皮鞋……？你先等等，你从哪知道这个称号的？应该是某期谁的手札有提过吧，可叶子怎么都完全没印象呢……太奇怪了，这本也算编辑部的二级机密，不过既然你问到了，那我也就不隐瞒了，皮鞋正是——星彩同学。没啥特别原因，就是有一阵儿他常穿得很体面地来单位（好久以前了，差不多两年前了吧），脚下蹬一双锃亮的皮鞋，于是北斗当即称其为“皮鞋”并一直沿用至今。

需要指出的是，所谓外号当然是被称呼者专有，但不仅如此，有些外号甚至还是使用者“专用”的。就比如说“皮鞋”，办公室里只有北斗会这么叫荇菜，旁人不会冒犯这个专利；又比如说“商务”，这正是我称呼小沛的专用称谓，旁人不敢乱用女王的口吻。还有一些专用称号，但其名称和典故恕我就不能多说了，实在怕教坏了小孩子。只能告诉大家，被附加这些称号的人会瞬间全能力减半，同时追加各种异常状态。



电软小剧场02

Voice 《口袋妖怪·钻石》玩得是真辛苦，现在在等“珍珠”的汉化版，不知会不会出，什么时候？听说主要负责人出国了，汉化进度慢得要死。而《逆转裁判4》和《WISH ROOM》的汉化要多久呢？真怀念FF3正版还没出就有汉化版的那段日子。 From 湖北武汉 谢晨

珍珠的汉化版我是不太清楚，抱歉呐，叶子不是口袋FAN啊。不过逆转4的汉化进度目前ACE小组那边已经做完了两章，离竣工……嗯，还请期待吧！ACE的汉化功力可以信赖，等待一个准确、流畅的翻译版本是值得的。

至于《WISH ROOM》嘛，叶子向掌机迷那边咨询了一下，貌似目前还没有小组展开汉化工作，不过这游戏有美版的，英文的话比起日文来语言障碍应该会小一些吧，你可以考虑一下哦。

唯夜 FOREVER NEVER

●稀有怪再次出现。不要问我为什么突然又想写手札，我就是想了，怎么着。

●这次要特别对木头的手札提出表扬，因为……实在写的是很长。

●本来志得意满手舞足蹈地庆幸最近天气好像没怎么太热过，然后才突然想起来，这才进入6月份，也就是说，夏天才刚开始……

●上面的念头从我这短路的脑袋中闪过后，我便惨叫一声企图从窗子跳出去，但不幸被PERFECT拉住了，幸好，不是被他拦腰抱住的。

●之前全家福跳票以至泡汤的事相信至今提起来也令很多人耿耿于怀，好，那就补上——我们最近去“欢乐谷”游乐园的大合影，这下，我就不算食言了吧。不过传统不能丢，照片还是一样的小……





荇菜

与女游兮九河，冲风起兮横波

●5月最高兴的一天就是19日，暴雪新作千呼万唤始出来，《星际争霸2》终于浮出水面。不不不，不要以为我是狂热的星际饭。相反，我对即时战略游戏一窍不通，毫无兴趣，即使它是神厂出品的神作也不会去碰一下。我之所以高兴，只是因为暂时不用头疼时间不够用的问题了——假如暴雪公布个《暗黑破坏神3》的话，那还不把我着急死啊，工作这么忙，哪有时间玩呢……

●前两天想买个新鼠标，关于型号选择问题做了很长时间的思想斗争——罗技的升级版G5好是好，可惜太贵，而且那个"龟壳"我也不太喜欢；老版G5的"铁锈"外壳绝赞，但是比升级版少一个按钮，不符合我的要求；M518价廉物美，造型也不错，但毕竟是上一代的产品了，这时候再买总觉得有点儿别扭……犹豫再三最后决定不买了，现在的破鼠标再凑合着用几个月吧……

"风料理加油！我妈最爱看了。"
——福建连江 卢军

Voice 想进趟家真不容易啊！其实我这个人爱好挺多的，什么都喜欢，什么都不在行。可以说我是伪游戏迷、伪球迷、伪歌迷……等等。不过我觉得只要在某方面找到了自己需要的那份快乐就足够了。

204期家的开篇插画太漂亮了，就是搞不懂诸位"姐姐"的晚礼服里为什么有那么多手柄，难道……不会吧。 From 山西介休 张亮



难道什么？这有什么不好理解的，反串吗，往晚礼服里塞手柄是为了伪装胸部特征啊，不然你让他们一干男生一个个都做营养不良状吗？

这个巧妙的细节处理是我们画师的杰作啦，当初叶子只是交待"不如设计一个反串的栏头吧"，而最终这幅生动的成品也令我相当满意呢。当初画稿交上来的时候大家是纷纷围观，而出现在图中的当事人无不发出惨叫……

再透露一点幕后故事吧，画师跟我说，他当初还打算给前面那四位"姐姐"画上腿毛的……后来实在是自己也不堪忍受于是作罢。如何，诸位，如果真画成腿毛版估计你们也会惨叫吧？嗯，你别说，女王还真想听听你们的惨叫声呢。

至于喜欢的东西，你说的很对，到了能让自己感受到快乐的程度就够了。又不是赖以为生的专业技巧，需要越精越好，这些就是娱乐、休闲——不分三六九等，不需要跟别人比，就是属于自己的享受。

Voice 风料理好像挂了好多期了，看来最不讲信用的生物果然是……叶子千万不要向木头学习呀，叶子可是一个好孩子，除了邪恶点儿没有别的坏处了。要是被木头这样的坏孩子传染可就不好了，叶子可一定要离他远点儿，连欺负也不要欺负他了，远离他是最重要的。

From 北京 杨峥



杨峥读者这话说得可真是有水平，木头该感动得痛哭流涕才是。明着在批评，实际在护着他，真是用心良苦啊。你别担心，叶子最近还真没怎么欺负他了，他忙，我也没时间，目前相安无事中（有些人是不是会很失望？）。

叶子绝对是讲信用的好孩子，我什么时候想要食言或者使坏，绝对提前告诉你。我这人就是这么靠谱，堪称楷模，跟某人不一样。



Voice 叶子姐，《大蛇无双》中的大蛇远吕智长得怎么看怎么像《零》中的人物（巫女），还有远吕智到底存不存在？

From 河北唐山 郭景甜

……你别说，还真有点儿像，他身上涂抹的那些颜色还颇有些诅咒和怨念的感觉，不过你能由此联想到巫女，也的确够让我寒的。像远吕智这种带着典型的以征服世界为己任的弱智邪念的反派人物，怎么能与我心目中的巫女相提并论？

大蛇（OROCHI）当然是典出日本古代传说的，并非这个游戏的杜撰。而至于"远吕智"三字，可就有点儿意思了——这个词的日文读音就是"OROCHI（**オロチ**）"，也就是说，这是大蛇的谐音"汉字名字"。但需要注意的是，这并不是KOEI自己编出来的，在日本的《古事纪》中就有"八俣远吕智"的说法。

这种以风马牛不相及的汉字为日文假名注音的方式，自古日本已有之，称为"假借字"。而在上世纪80年代日本暴走族全盛时，他们也喜欢这么干。举个比较经典的例子，譬如著名的"夜露死苦"，在日文里那就是"请多指教（**よろしく**）"的谐音——这并不是我们国人在翻译动漫游作品时编创出来的恶搞名词，而是日本那边的确有此一说。又比如，如果你看过《GTO》的漫画，鬼冢英吉老师就曾在自己脑门儿上写过"怒罗江闷"四个大字，在日语里那实际就正是"哆啦A梦（DORAEMEN）"的发音……

所以呢，日本古代传说中确有八岐大蛇，但真实的历史上到底存不存在这么一个妖怪，那就真只有鬼知道了。

Voice 我听周围的朋友说："叶子姐是杂志社的主编。"我听此传闻由来已久，在此想确认一下是不是真的。还有啊，本人非常喜欢叶子姐吃包子的插画，特别搞笑，要谢谢华尧的绘画才能。 From 上海 王恺

这尽是胡扯，我就是一普通编辑，诸位不要想得太远了。只是无论编辑部里还是杂志上，大家都给了我足够的宽容，比较能容忍我的任性罢了，所以才有了叶子今天这幅颐指气使，看上去很强大的模样。其实啊，我做的事很简单，我想的也很简单，现在这样已经很满足了。

吃包子的插画……难道你是指203期家的开篇图？那个哪是我吃包子啦，而且……哪里搞笑了啊？我好伤心，难道自己真成笑星了么……一出场你就乐，完全不理我在干什么，叶子也是有自尊的哦。话说那幅图也是有典故的，并非平白无故随意画出来的，说是COS也罢，说是向某部作品致敬也好，总之是有原型的，你能猜出来是什么吗？其实很好猜的，提示也很明显，所以这次猜对的人就不要找我讨奖品啦。真想要的话，女王踢一记，先欠着。

"雪飞，如果能变成远吕智那样就好了。"——湖南株洲 钟超鹏

Voice 叶子你最喜欢《战国BASARA2 英雄外传》里的哪个角色呢？我喜欢阿市。

From 贵州贵阳 杨夏伯



BASARA2的新人么……对于我来说也没得选择吧，除了阿市之外那二位，一个正义得透着假（这不是我编的，你听听他在BASARA2本传里的台词就能感受得到），至于另一个，我不喜欢他的眼神儿。而说老实话，当初CAPCOM能把阿市设定成"妖怨"的形象，也实在令叶子大跌隐形眼镜——不愧是老油条厂商，想法就是跟别人不一样。不过设计成这样也不错，那种怨念和妖气的感觉……真是太符合我的审美观了！





PERFECT

把褶皱打开

●在《蜘蛛侠3》首映15天后，PERFECT终于走进影院领略了这部可以说今年最风光的电影。或许是由于选对了观影伙伴的缘故，《蜘蛛侠3》给我的印象相当不错。除去飞檐走壁的眩目特技，影片对几位主人公的内心转变过程的描写也很生动，尤其是彼得和哈里的内心抉择，向观众影射了摆脱后天的复杂人心，回归本我的重要性。虽然有些地方处理得比较唐突，但仍然算是漫画改编类影片中最出类拔萃的作品。特别是作为在影院欣赏的影片，应该是物有所值的。

●5月底某天下雨，荇菜同学居然以家里没有雨伞为由请假一天，这样的理由让PERFECT感到自家的雨伞也有点儿碍事了……看来所谓的文学青年就是喜欢别出心裁——无论如何，要当着叶子MM的面严厉批评。

GAME SOFTWARE EDITOR CARD

姓名	风林
职业	主编
必杀	讪笑
弱点	叶子

●风猜想01：假如PS3可以称王，那么SCE应该尽快落实下面几件事——1、把每月推出的游戏速度提升到6款以上（不论游戏素质高低）；2、尽快推出改良后的PS three并定价为29800日元；3、取得GTA5至少一年的独占权，并在2009年春说服SQUAREENIX为PS3推出DQ10；4、5、6……还有好多，我就不说了。

●风猜想02：CAPCOM最有可能的合并对象是KONAMI，而且是被KONAMI收购。

●风猜想03：关于Wii的后续主机，已经在开发中，主要开发思路继承Wii的几点成功设定——低成本、更体感、多继承。发售时间预计在2012年秋，届时将完全不再使用现行的显示设备（电视、显示器），取而代之的是立体眼镜；操作器更加小巧，没有十字键，只有A、B两个键以实现游戏中的特殊要求，其他动作全部依赖于玩家的动作及想法。随机发售百万本游戏《监测》，是根据测谎仪的原理改进而来……

●风猜想04……没有啦！你这死木头，这次你写得太长了知道么，都快长出这页去了，你偶尔也考虑一下我……删无赦！

Voice 叶子姐，开门见山，我的意见大了！从189期开始，杂志都会有开胶现象，这叫我怎么收藏啊。希望贵刊能够改正，不要再让我为杂志的开胶烦恼了。还有就是杂志的赠品，怎么总是海报，不如把赠品改成华尧的漫画吧。还有就是好游戏的攻略怎么让你一个人占了，像FF12、无双什么的，全让你写了，好处也要给其他的人嘛。 From 辽宁凌源 赵文磊

真的？连着10多期开胶，也太惨烈了……这种概率都可以遇上，我想你可以考虑去抽奖买彩票了。不过这实在不是编辑部的原因啊，我们并不管装订的；而且说老实话，叶子拿到的书从来没有开胶过，许是你翻得太勤了？若是这样，很高兴我们有这样的FAN呢。放心，叶子不是只说风凉话的，杂志的装订问题我们会同印厂联系协调的，努力让更多的人满意。

赠品跟叶子唠叨抱怨一下我很理解，不过我的女王POWER并不是无穷的，真要有大变动，还是需要一个过程的，不能急。毕竟什么都是有一个成本问题的，咱发完赠品自己还得过日子不是。说到攻略……叶子接的都是难啃的骨头，我的慢性子风格与时限性的任务相当冲突，每次攻略任务都如同扒我一层皮……不过扒着扒着也就适应了，全当减肥。你觉得这是好处？那没问题啊，以后我就多让着点，也可以多陪大家聊聊。

“所谓闯家，不硬闯是进不来的。”

——上海 黄赵安

Voice 没有上学的时候总认为在家很不爽，天天盼着上学。而上了小学后发现天天有老师管着，于是开始怀念在家的悠闲自得，并开始期待美好的初中生活。等上了初中却发现课业量极大，又怀念起小学的无忧无虑。现在身为高中生，面临高考的压力，却又觉得初中生活真是非凡。听说大学很不错，可以天天玩游戏，可是我已经不会再天真地相信大学会更好了。你有和我相同的经历吗？ From 内蒙古锡林浩特 赵晋威



大学里当然不可能天天玩游戏，不然还上大学干吗。想天天玩游戏的最好办法就是把自己闲置在家，不学习、也不工作——当然了，这是很不靠谱的行为。

没错，把上面自己的话正着看，你会发现生活的下一步总是令人烦闷和不安——不过你有没有想过，把它倒过来看？倒过来看，你会发现自己同样经历过快乐和惬意，其实你自己都说出来了。不要只看到灰暗不爽的一面，幸福的东西，我们都经历过，只不过经常容易将它们遗忘或者下意识地忽略掉。所以只要想起来就好，只要想起来，我们就会相信下一步里同样也有快乐。

Voice 关于204期家里面叶子对廉价版游戏的评论，我不太同意叶子的观点，我认为是按个人需求去购买，我们玩的是游戏而非游戏外观包装……这也许是男人与女人之间的不同观点吧。 From 广西河池 蒙斌

嗯，你说的没错啊，这就是个人需求问题，我的意思也只是“我个人不收藏廉价版”而已。而且论到收藏，就不只是“玩”的意义了，外观作为考虑要素之一也在情理之中吗。这跟男生女生什么的没啥关系吧，我一个朋友就是典型的“包装FAN”，一个游戏的封面印刷得好，或者豪华



电软小剧场03



版的外包装对他胃口，他都可能动心想购买。这实在太可怕，我甚至都怀疑他买回东西后把游戏丢掉，只看那个盒子就会很开心……要真是这样的话我天天去他家窗户下面等着就发了。

其实叶子也没立场笑话别人，因为我的收藏癖也有些病态——实际上我是“说明书FAN”，我特喜欢看正版里的说明书。有些游戏那叫一厚道啊，游戏书巨厚的一本，看得我内心暗爽。但有时运气不好，托人买回了盘打开一看——说明书既薄又不漂亮，当时我就满脸黑线如丧考妣失魂落魄沮丧万分……

Voice 最近发现叶子的淑女像有“卷土重来”之势，记得去年每期还有个“豪华版闯家”，那个邪恶得不行啊！ From 安徽铜陵 章超

你记错了，“豪华版闯家”是05年的事了。前段时间我还翻了翻当年的闯家，一个明显的感触是……画师的风格改变了不少，也进步了不少。

还有一个更为明显的感触则是……我的脸皮也厚了不少。05年时，每期一看交来的画稿，哎呀，有个淑女形象呢——那时叶子就会特不好意思，总觉得这要是放上去是不是算自作多情啊？读者会不会酸掉牙？……总之是很踌躇。

现在可好，叶子对这些东西已是受之泰然，完全不会脸红了，自我心理暗示果然有效，我已经快忘了自己在现实中那糟糕的性格了……

有读者问：“这些淑女像都是你逼画师画的吧？”啊，有些算是吧——不过我凭什么要跟木头猴子之流的形象位于一个水准上，本小姐就是应该比他们漂亮，我是女王，当然应该有特权，哼哼，有意见吗？话说回来，画得漂亮我看了开心，你们看着也舒服——实话实说，不少形象，都是应读者的呼声画的，像什么Loli、女侍装，以及花样繁多的Cosplay……叶子牺牲了很多哎，我其实是个很低调的……咳咳咳，不好意思，刚才那句话把我自己呛到了。

“邪恶的叶子，温暖的家。”

——江苏南京 沈煜飞

雪飞 TimeTimeTime

●终于迎来了久违的周末双休，这可能是本人第一次没有带着攻略任务的假日，本人自是大喜过望。可惜的是由于太过兴奋，多吃了一些东西，周日便被胃疼击倒，完美的休息计划被彻底粉碎，真是乐极生悲。

●最近最让我郁闷的就是北京的高温，如果可以不上班，我想每天只有在晚上七点以后才会出门！北京的春天到哪里去了？

●在完成了《贝尔威克传说》后继续怀旧，这次拿起的作品是PS2上的战略模拟游戏《传颂之物》，没想到作品竟然如此精美，真是后悔去年发售时没在第一时间进行游戏。

●时间时间时间，我要时间，当然也要金钱！

陕西岚皋 熊威■最近本地某游戏厅终于买了XB360，5块钱一小时，好贵啊！但我还是被《战争机器》给吸引了进去，一个周日四小时便用光了一周的零花钱，买电软的钱差点都没了……



北斗

勇往直前

●小沛生日大宴，北斗自然是恬不知耻地去混吃混喝，酒足饭饱后又跑到他家玩游戏……真是相当腐败的生活。不过小沛过完生日后，他那曾经很欣慰的暂时与我同岁以示自己年轻的状态也已被终结，嘿嘿嘿。

●在将“机战W”7周目彻底完美之后，北斗突然怀旧情结泛滥，重新把FC上的“第二次”翻出来打穿了一遍，这款带领北斗进入机战热血世界的经典，无论什么时候玩都那么让人感动。

●本赛季的德甲结束了，获得冠军的既不是沙尔克也不是不莱梅，而是一直默默紧随其后的斯图加特队。这个故事告诉我们：要想获得最后的成功，就一定要有坚持到底的勇气和毅力。

●有时候抉择是个非常痛苦的过程，特别是当你可能会为此失去很多东西的时候。然而当你最终做出决定之后一定会感觉豁然开朗：同最重要的东西比起来，失去的再多，也不过是九牛一毛。



福建龙岩 王沁捷■说一件令姐姐非常无语的事：我竟然把长发飘飘的木头同学与叶子姐姐看成了姐妹！虽然本人近视400度，但这种错误不能容忍！姐姐，请抽我吧，抽奖一定要抽到我啊！

江苏苏州 钱晨星■PS3机能强大，以后的游戏（比如GTA）是否会做到取消大众脸，让每个游戏人物的面孔之类的都不一样呢？

江苏淮安 刘海涛■我从小就喜欢游戏，现在还是喜欢。身为一个跑工程的，一到外面离家远也就没时间玩，万一哪天运气不好公司把我派到一个“与世隔绝”的地方那岂不是很长时间玩不到游戏了啊。

辽宁沈阳 张玉鹏■我国的软件人材可不比国外的逊色，我认为还是玩家们更多的是支持国外的游戏，对国内的很不关心，我认为这很不公平。国产游戏中也有好玩的，我希望国内的游戏制作人才能被重视，被更多的玩家关爱，而不是像国足那样被讥讽、被嘲笑。

辽宁大连 刘时■最近感觉自己好像即将要冬眠的动物一样，疯狂地储备着精神粮食：各种书籍、杂志、电影等……就等高考结束了。最近电软也只是大概地翻一下，觉得好多东西都错过了。在这里祝自己能考个好成绩吧。另外，很喜欢最近杂志上的MGS以及生化专栏，作为MGSer和生化FAN，真是太幸福了。

广西河池 陈思屹■诚心恳求您老带个话儿给赠品负责人，叫他/她别再送海报了，不然以后街上会多一个人在那里摆地摊儿：“快来看一看瞧一瞧哎，电软倾心打造的超萌海报，一元钱一张喽！”

浙江苍南 吴芬芬■我很喜欢游戏里那种酷酷的、帅帅的、冷傲的杀手之类的角色，海报贴满了房间，只有这样我才睡得着。

北京 乐听露■有一次我NDSL的SD卡丢了，急得我在宿舍大哭，喊着DOTTY的名字（是我在动物之森里的小兔子），同学还安慰了我很长时间。现在明白了，游戏玩得太入迷真好可怕（还好后来在教室找到了）。

江苏镇江 陈韵哲■第一次玩《Silent Hill》是……记不清多少年前了。那时只觉得那个叫寂静岭的地方下着能见度只有几米的大雾。

之后上了初中、上了高中，每当下雾，我都会联想到记忆里那个叫做“Silent Hill”的地方，幻想我拿着铁管子，独自面对“黑暗侵袭”。

但直到现在，一个像样的怪物都未曾出现。N年前的游戏盘，N年前的PS One……

广西贵港 李仕■已经好久没看电软了，有好多废话想在“家”里倾诉，但又不知该说些啥，可能是因为太久没看电软了吧，属于和“家人”交流。没办法啊，一个月才得回老家贵港一次，难得今天回来了，索性就买下了几本电软回家慢慢看。听着音乐，看着新买回来的电软，家的感觉真不错啊。

Voice 现在我正处于水深火热之中啊！连主机都不知道是什么的老妈看上了Wii，而我是纯索尼阵营的人，又不能都买。买了Wii不买PS3我会觉得对不起索尼，可鉴于老妈强势的兴趣，只买PS3不买Wii又不太可能……叶子姐姐，拿钱来拯救我吧！另外唐山哪里有比较大的游戏店啊？还有没有《鬼武者 幻魔戏本》卖啊？

From 河北唐山 冯怡君

河北河北！这次一定不会打错了。之前有一期叶子脑袋进水，把一位读者的“河北唐山”误写成了“湖北唐山”，实在是该死至极；借冯怡君妹妹的顺风车，向唐山人民道歉，我真不是有意让你们搬家的……

我觉得买一台Wii，可以母女家人同乐，当你和母亲在电视屏幕前尽情开心地挥舞控制器、肆意欢闹的时候，家人间的和睦温暖会一下子充盈整个房间，自己与父母因年龄而有的距离感也会消失殆尽，那种时刻的感觉真是非常棒的！对不起索尼没啥大不了的，它又不生你养你，但一定要让老妈开心。而且你现在如果支持老妈买Wii，事后再磨她买个PS3也不是什么难事——不要以为价钱差很多显得不太靠谱儿，实际上一你可以靠Wii来进一步培养她对游戏的兴趣；二则趁她对游戏还不太懂，你可以尽情吹捧PS3的好处；三是你老妈会觉得这次你放弃买PS3是为了迁就她，欠你一个“人情”，心理上会倾向于容让你的要求……



电软小剧场04

哎呀呀，教你跟老妈玩这些小心计，我真不是一个好姐姐啊（撞墙），我真对不起唐山人民了……上面的话你知道就好，可千万别被你老妈看到了，不然小主意完全失效不说，叶子在她心目中的形象估计也会飞流直下三千尺。

经常有读者来信问我们：“某某地哪里有游戏店啊？”对于这种问题，叶子也只好苦笑……读者大人呐，您所在的城市里每一条街道、每一家店铺都是怎样分布的，我上哪儿知道啊。难不成诸位以为电软编辑部配备有卫星系统，可以精确定位到院子里的枣树么？至少可以肯定的是，叶子绝不是地理通，我连唐山所在的省份都能搞错，还能指望什么……至于《鬼武者 幻魔戏本》，你可以考虑致电发行部询问一下，看看还能否邮购，发行部电话在我们的目录页上有写。

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家踊跃投稿。

口责/小沛



↑光明之风　上海　唐虹

感觉很特殊，不知道应该怎么形容。可能是我的欣赏水平还没到这一步，但可以肯定的是，你这幅画很有创意，很用心。

↓再生侠　四川　雪雪

前不久我又玩了一遍NGC版的《再生侠》，虽然有点抄袭《恶魔猎人》，但感觉很不错。所以看到你这幅画也觉得很亲切。



↑神乐传说[illegible]　上海　[illegible]

这幅画[illegible]构图设计[illegible]出你有[illegible]高的专业水平[illegible]一只眼闭[illegible]一只眼不会[illegible]



↑合金弹头6　浙江　真·山顶洞人

拉尔夫好像不是黄头发吧。《合金弹头6》里加入这个家伙的设计真是太有才了，我一直想，如果保留骑马机炮拳那就更好了。

↑死或生　辽宁　王湛淞

我的软肋啊！一看到DOA我就受不了了！虽然游戏不怎么样，但那里面的MM都是我除了马里奥、星之卡比之后的最爱。

↓不知火舞　北京　梁陈佳

这个不知火舞应该是3D格斗版的造型，虽然不怎么适应，但舞的美丽依然无法抵挡。画得非常不错！相当不错！





↑原创角色　甘肃　刘永鑫

鼓励原创！……不过这个原创作品中还是有太多其他游戏人物的影子了。或许你该跳出这些既有模式的限制，来个真正的原创。

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.com。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

绘卷 无言之传神

VOL.05

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/唯夜

油画般的着色和笔触，渲染的是一种艺术的气息，而偏偏这种气息所寄托于的实体，赫然是一幅杀意、狂暴、狰狞得没有丝毫余地的画面，两相冲突之下带出了极强的感染力。关于克里托斯、关于他的性格、关于他的做人方式，我们已不必多评说一个字。他就在那里，用他的武器、用他的身体和肌肉……极其单纯地诉说着，没有丝毫掩饰，单纯得几乎苍白，但苍白得可怕，一如他那苍白的皮肤——敌人的鲜血，不论有多少，都溅在这身体上吧，就让我以这种方式来见证你们的灭亡。

虽然只是一幅静态画面，但那种肌肉虬张的力度感跃然纸上。汗水、唾液、血渍涂抹于画面各处，在这种作画手法下，它们更是显得滞重、粘着、污秽，凝视得久了，气味都几乎透卷而出！

克里托斯 Kratos

FROM GOD OF WAR 2

龙哥热线

在被火腿同学"河马化"一年多之后终于有伟大的读者朋友站出来伸张正义了，龙哥很欣慰。

期待在独立日加入狂派为非作歹的龙哥

最近入手PS2一台，花了1150，经查验手柄为组装，BOSS也承认原柄的机子1250。机子买的时候问有77型吗？JS答无，于是拿了台75006，该机买之前已改过机，JS说他这的机子来之前都送去改过机了，检查后发现螺丝完好，USB无尘，手柄插口无痕，用电筒从散热孔也可以看到主板上没有灰，打开仓盖有灰，JS说此为装直读时进的灰，另外的电源、AV都是新的，无用过痕迹；主机外表也无磨损，机后的铭牌编号和开机后进入主机菜单界面的编号一致，玩游戏时弹出PLAY STATION2的标后会黑屏几秒左右再进入游戏，有时玩游戏开机时还会出七星画面，JS说我盘没放好，三个扣未扣好，但我完全照龙哥你说的做，三个扣每次都会检查是否扣好，有时更搞笑，记得有一次七星了，我正准备按重启键机子竟然在七星画面时一闪进入了游戏，我并未按任何键，另外读有些D盘如WE10时有声音，似乎是盘子碰到仓盖的声音，但D盘354却没有，有时七星，我会把光盘擦一下，再放进去就没七星了，读盘速度也快了，我机子怪吧？小弟我买PS2晚，现在急于购入攻略，电软有吗？PS2没落了，现在买正版盘值得吗？我想买FF12、FF7二者的正版光盘，生化4、王国之心2可以考虑，WE10也还愿意，值得吗？最后三个我很渴望，新的多少钱？二手呢？WE10有官方中文版吗？二手盘会不会已经被刮花了，买新的划算还是旧的？（安徽马鞍山 徐邦顺）

不奇怪，会出现你说的这种情况，无外乎两种原因：光驱旧了读盘能力有所下降；或是部分D版光盘质量太次，所以才会出现读盘失败或是进入游戏缓慢这样的问题。从你描述的情形来看，龙哥无法确认这台机子是全新机还是翻新机，只不过现在能买到77型号的最好还是买这个，相对要"保险"一点。攻略的问题，你在来信中提到的那些游戏攻略本刊都曾经做过，但你提到的游戏数量实在太多，想要查出对应的期数工程浩大，更重要的是估计这些杂志应该大多数都已经没有存货了。贪多嚼不烂，龙哥建议你把喜欢的好游戏一个一个的开始玩，别光想着马上全都打穿了，好的游戏是需要花时间用心去体会的，如果你在攻关过程中遇到问题实在打不过去可以写信过来，龙哥会尽力帮助解答的。正版光盘的问题，首先……FF7是PS上的游戏，FF系列从10代开始才移师PS2。这种事情，你觉得值就值了，问我我也没法给你提参考意见。WE10没有官方中文版，这几款游戏全新正版的话怎么也得四百多大洋吧，二手的价格就得看盘的新旧了，如果准备买二手正版的话一定要尽量当面交易，这样才好确认光盘的新旧程度。

龙哥你好！我是一名PSP玩家，感觉之前电软在PSP汉化游戏方面总是很少提及，我对这方面的消息却又总是很关心，好在上期科普园地看到关于这方面内容的详细介绍了，非常高兴。不过我发现不少游戏好像都停止汉化了，特别是我比较期待的《圣女贞德》，因为我比较喜欢战略游戏，是不是也停止汉化呢？千万不要啊！（福建泉州 尹晶）

关于这个问题，龙哥咨询过联合汉化本作的PSPChina汉化组和雷神汉化组，他们表示《圣女贞德》和《游戏王》这两款游戏的汉化仍然在进行中，由于时间也确实比较长了，其他人的臆测可以理解，但官方从未说过放弃这两个游戏的汉化。他们承诺不会做烂尾作品，所以关心这两款汉化游戏的朋友请继续耐心等待。至于bluekiller那个《随意拍》的汉化，翻译部分的工作早已完成，但是由于有些图片无法解压出来加工，所以这款游戏的汉化很可能不会再进行下去了。

1、日版NDS游戏《钢之羽》中，如何通过神圣森林，走来走去，都还在原地。2、NDS游戏《孤岛冒险·迷失的蔚蓝》在出了遗迹后，可以看到有一个有人看船的营地剧情已发展，但要如何拿到船的钥匙呢？怎么样才能做更大的陷阱，我只能做小的陷阱，我还缺五种素材就是找不到，不知怎么样拿到？大约到什么时候，什么地点钓鱼会比较珍稀？3、我玩的NDS游戏《最终幻想3》PGCG的汉化版，在水晶之塔打败撒旦，黑暗之云出现将我方秒杀之后，游戏就变成黑屏了，有声音没图像按键全部无效，不知龙哥有无方法解决，洋葱剑士在汉化版中无法出现吗？为什么给托巴巴发信不论你发多少，他回了一封信之后就不回了。4、NDS游戏《新超级马里奥兄弟》通关后，如何让大陆4和大陆7出现？5、无意中得知《黄金太阳2》可以通过一个BUG来到《黄金太阳1》的世界，但不知此BUG该如何实现？6、最后再问一下，龙哥，在电软VOL194期上的中奖名单即192期中奖名单上那个二等奖中浙江省朱晓飞，望龙哥给核实一下。（浙江海宁 朱晓飞）

1、这个游戏还真没细玩，有知道的朋友麻烦写信过来说一下该怎么走，谢了。2、在后院有个蹲着的人，给他吃紫色的蘑菇，等他睡着之后钥匙就会自动出现。你缺的五种素材龙哥无法确定是哪几种，基本上羽毛可能会是比较难以收集的。至于制作大陷阱我倒是可以教你，需要的素材是木棒和藤条（木の棒和木のツル）。关于钓鱼，在游戏中一天分为四个时段：半夜、上午、下午和傍晚，海岸的左中右，小河的上中下游能够钓到的鱼都是不同的，想要把鱼都收集全的话，你就得在各时段去各个地段都去钓钓。3、本作的汉化版我没有打到那（时间全砸日版里了），不过就我所知，PGCG版的《最终幻想3》会出现死机主要是在片头吧，玩到这了还黑屏是头一回听说，你重新烧一个试试，如果还不行的话可能就是你用的烧录卡对这个ROM支持不够好了。4、用迷你马里奥通过第2大关就会进入第4大关，反之进入第3大关；用迷你马里奥过此第5大关就可以进入第7大关，反之则进入第6大关。5、在洛克村，拿大炮的那个村子，出村往下走几步，在陆地和山有个缺口，然后把船靠山停住人就可以利用BUG跳到黄1的地图里，不过只有一开始的那个阿鲁法山和主角的村子，进不去。6、经过查询，你的奖品已经于今年1月份就寄出了，是"浙江海宁市斜桥镇光明村朱家浜"吧？如果确定是这个地址且你还没有收到的话，建议你打电话到邮购部先仔细查询一下。

↑虽然能用BUG进入1代的地图，不过也就只能看看。

我的PS2是50006型的，在一年前就不能读取PS2游戏了，我一直把它搁在家里，在前段时间，突然我手痒拆了机子随便动了一下改机芯片，结果竟能读取PS2游戏了，这让我兴奋不已，但好长，这样仅维持了两个多星期又不能读盘了，我再次尝试，这次却没那么幸运字只是偶尔才能玩上两个小时就不行了，可能是因为我多次拆机的缘故，现在机子已完全不能读盘了是屏保状态，请问龙哥这是怎么回事？PS2的影像色差连接线与AV线比较有哪些优势，价格是多少？给PS2安装防尘网会影响机子的散热吗？PS2平台有没有类似三国志系列的即时战略游戏是以现代战争为题材的战略游戏？（某读者）

关于你机子的问题，龙哥有个不幸的消息要告诉你：从你描述的情况来看，之前你的机子应该是直读芯片没焊好，这时应该拿到游戏店去重新焊接一下的；而你后来的操作虽然看上去使得机子暂时的复

活了两个多星期，不过很有可能就是因为这次操作使得主板被烧毁了……想要修复机子的话建议你拿到有维修能力的游戏店中去检测一下，根据龙哥的经验来看，应该是换个芯片就行了，当然具体得看烧的是哪里，比较有可能的应该是驱动。另外，建议你再换个直读。给PS2安装防尘网的话，虽然阻碍了PS2前进气口空气的进入，但是这样一来就会导致从光盘仓门缝隙进入的空气大量增加，就是说经过光驱仓的灰尘大量增加，落到光头的灰尘反而多了。而且，装上防尘网后确实非常影响散热，这对改机玩D版的朋友们来说很有可能是致命的……PS2上就有《三国志》系列的，不过即时战略类型的就几乎没有了，家用主机确实不适合玩RTS。

1、月轮占多大内存？2、有没有关于BUG可以出城以及用法？3、有无关于卡片的BUG以及用法？4、打斗技场有无技巧了，除了升级以外？5、有无隐藏模式及其密码？6、GBA上有哪几款恶魔城？7、PS2上有3D的恶魔城吗？

（河北张家口 徐翔坤）

1、“月轮”是GBA卡带，这玩意儿不占内存，不过这个游戏的容量是8M。2、关于月轮的出城，有好多种方法，包括“上出城”法、“下出城”法、特殊门出城、骷髅顶上出城法、定时错位法等等。这里介绍一下“上出城”法：站在任意一个可以上下切换版面的地方，距离不要太高了，否则跳不上去的→发动有召唤卡片的能力→然后小跳，快要切换版面的时候（切换前）立刻发动召唤能力，然后人就会错版被抬到最高处→最后人就会出城到最上面房间的天花板上，不过有可能会出现花屏，“月轮”的出城法没多大意义。3、“月轮”的卡片BUG：开始新游戏的时候，身上是没有卡片的，此时你只要拿到任何两张卡片，就能使用所有卡片的功能，包括召唤功能（虽然没有这些卡片）。方法如下：首先进入背包打开DSS卡片功能→选中你拿到的这两张卡片→退出菜单，然后按L键看到主角身体快要亮一下的时候瞬间在切换背包→再进入DSS换出你没拿到的卡片→退出菜单，这样你就有没拿到的卡片的功能了。4、在斗技场有条比较无耻的秘技：在打斗技场之前，一定要有足够的加MP的药水，进入斗技场，然后在见到敌人后进入DSS装备画面，装备最强召唤→然后加MP→退出后马上启动DSS（这时候时间是停止的，MP在这一瞬间不减少）→然后快速使用召唤。如此反复，即可轻松搞定。5、隐藏模式：将游戏打穿一遍后，重新开始游戏，在决定姓名画面输入“FIREBALL”，就能进入MAGICAN MODE，在该模式下，角色的MP和INT值都很高，而且卡片收集也非常快；完成MAGICAN MODE后，重新游戏时输入“GRADIUS”，就能进入FIGHTER MODE，该模式下角色的HP、STR和DEF值都很高；完成FIGHTER MODE后，重新游戏时输入“CROWSBOW”，就会进入SHOOTER MODE，该模式下角色一开始就有250个心，副武器的威力增强，对心的耗费也有所减少。6、“月轮”、“白夜协奏曲”和“晓月圆舞曲”3款。7、有，“被诅咒的黑暗”。

1、店主说现在七万系列的机器没有翻新机，这是真的吗？2、听说现在七万的机器容易烧机，那一般经连续游戏几个小时为宜？3、装直读是不是会增加烧机的概率？4、这次PSP版的“月下夜想曲”会不会新增加地图内容呢？

（成都 某读者）

1、显然是假的。热线已经多次提及7万系列翻新机的市场动态和鉴别要点了。2、同样是老问题，最好的方法当然是玩一小时休息一刻钟，非得连续游玩的话，不建议超过3小时。3、是的。4、PSP上没有“月下”，预定推出的复刻版是“X年代纪”。“月下”会在XBOX360上推出重制版，当然你也可以用PSP的模拟器玩PS版的“月下”，但“月下”是绝对没有PSP版的。

以下是关于《生化危机4》的问题：1、第一次和铁爪男战斗怎么打呀？每次打出寄生虫时，寄生虫就背对着我，我还要绕到铁爪男背后去打，可每次还没等绕到背后去寄生虫就缩回去了，郁闷，到底要怎么打呀？2、游戏一开始时可以捡到一个有三十个凹槽的黄金面具，能镶东西吗？用什么来镶？3、有一个可以贯穿两个敌人的武器，它可以随着改造威力大小而变得可以贯穿更多敌人吗？4、在网上看到三色草药合成后可以卖钱，龙哥认为什么时候才能卖？我个人认为应该把LEON和ASHELY的血补到MAX值再卖，可以吗？

（黑龙江大庆 付成幸）

1、打铁爪男是有技巧的，仔细观察一下周围你就会发现旁边有个铃铛，打它一下就会发出响声，这时铁爪男就会朝有声音的地方冲过去。然后他背部唯一的缺点寄生虫就会暴露在你面前，然后你就可以趁这个机会狠狠地攻击了，不过注意打几下后就闪，多来几次就能将其搞定。想要直接绕到他背后去打得难度非常大。2、黄金面具是用来镶宝石卖的，将宝石镶嵌在黄金面具上再卖出去的话价格会高出许多——特别是将面具镶满之后。3、贯穿效果的武器？你指的是手枪Punisher吧。这把枪威力虽然小，但是其贯穿效果在对付批量敌人时还是颇为好使的，但是其也只能贯穿一名敌人，将其改造到最高的效果是提升威力而不是贯穿敌人数量。4、这是当然的，毕竟自己的生命安全还是比金钱要重要得多。特别是像“绿+红+黄”这种在完全回复体力的同时，增加血值的最大上限的王道搭配还是预留着点比较好。

《龙如2》中的那个下将棋的游戏，我只有一个棋子，还要一个一个往上摆放的下，请问有什么好的下法能赢那个老头吗？

（上海 黄吉）

其实这个小游戏本身并没有多难，但对国内的玩家而言，估计会有很多人在此碰壁，毕竟国内玩家别说擅长下将棋，就连懂将棋规则的人恐怕都很少吧？毕竟将棋基本上只在日本地区流行，不像我们的中国象棋和国际象棋。龙哥无法告诉你必胜的方法，但是这里倒是可以把将棋的一些基本规则告诉你，你弄明白规则之后再多下几盘，就知道该怎么做了。日本将棋是由纵横各为9格的81个方格组成的略呈长方形的平盘，整个棋盘在盘面上分为三部分：横向七、八、九三道共二十七格称为自阵；横向四、五、六三道共二十七格称为中央；横向一、二、三三道共二十七格称为敌阵。弈棋双方各持有20枚棋子，有玉将（又称王将）、飞车、角行各一枚；金将、银将、桂马、香车各二枚；步卒各九枚。下面介绍各棋子的走法：玉将每次可在前、后、左、右或斜线方向活动一格；金将每次可以前、后、左、右或前左、前右两斜线方向活动一格，但不能向后左、后右两斜线方向活动；银将每次可向前左、前右、后左、后右或向前方活动一格，不能向左、向右、向后活动；桂马每次可前进一格后再向前左或前右活动一格，前进的那一格可以是空格或是有棋子占领均可；香车每次活动的格数不限，但只是限于前行，其它任何方向都不能走；角行每次活动的格数不限，可在前左、前右、后左、后右四个斜线方向上活动，进退均可，是将棋中威力最大的棋子之一；飞车每次活动格数不限，可在前、后、左、右四个方向上活动，不能在斜线方向上活动，也是将棋中威力最大的棋子之一；步卒每次只能向前方活动一格，其它方向均不能活动。此外，将棋还有这二个特殊的规则，一个称为“吃子利用”，另一个称为“棋子升格”。“吃子利用”是指己方可以把在对局中吃到的对方棋子，在形势需要时，投入棋盘中成为己方棋子而加以利用。其放入棋盘的位置，除步卒有所限制外，其它各种棋子均无任何限制，只要是盘中的空格都可以放入，甚至放入后直接“将军”也可以。放入步卒的规定是：只能把欲加利用的对方步卒放到纵列没有己方步卒的那列里。“棋子升格”适用于除玉将和金将外的其他棋子，升格的条件是己方的棋子要进入敌阵，即获得了升格的权利，可以立即升格，也可以暂不升格，走几步以后再升格。飞车升格成“龙王”后有八个方向的运动自由度，其中纵横四个方向无格数限制，四个斜向每次只能活动一格；角行升格成“龙马”后也有八个方向的运动自由度，其中四个斜向无格数限制，而在纵横方向每次只能活动一格；其余四种棋子升格后走法与金将相同。



↑将棋在日本还是很流行的。

科普园地

XBOX360近期焦点集萃

XBOX360发售至今已经一年半多了，各位已购机的或还在考虑中的我国玩家一定希望能多了解一些关于机器的即时信息：到底选哪个版本的机器比较好呢？硬刷是指什么？我买到的机器会不会是翻新机呢？近期到底能不能更新？更新是不是真的会阻止D盘运行呢？为什么我的光驱会突然间就读取困难了呢？种种的问题都是令玩家头痛不已的。针对于以上问题，你都会在今后两期内得到解答，而且精彩内容下期仍将继续哦。

关于这次春季更新

之前曾经有报道指出，微软可能在春季更新加入检测D版光盘的功能，5月7日的春季更新虽然不会检测出你的光驱是否修改过，但是可以通过LIVE连线侦测到你的游戏光驱是否为备份光盘或是刻录盘，然后使之无法正常启动，并将该用户列入微软Live的黑名单里。

不过正所谓“上有政策，下有对策”，XBOX360破解“明星级人物”Commodore4Eva在微软春季更新之前就抢先发布了三星和东芝光驱的最新破解固件：v5.3 A/B/C/D

1、A/B/C/D 之间的区别与之前发布的 v5.2 固件相同。

2、加入了“Disc-Jitter”功能，用作避免光盘重新播放时的检查（随机返回一些模拟结果，用来应对微软加入的Challenge Types 5/7真实光驱的检测命令）

3、加入了可以返回当前光驱为日立0079光驱的信息到操作系统。

但是国内大部分刷了机的玩家还是进行了这次更新，据统计刷过的一些主机会出现诸如：游戏当中无故死机、网络假死、不能正常登录LIVE卖场等情况，现在可以确定是由这次更新引起的只有“无法正常登录LIVE卖场”这一个问题，其它问题还都需要进一步证实。

如何解决无法正常登录LIVE卖场呢？方法如下：拔掉网线断开LIVE，然后在系统设定画面→记忆体→HARD DRIVE→系统项目→将里面的“卖场资料”全部删除，就可以正常登录LIVE卖场了。关于这次更新的个人体会：

1、这次加入的MSN功能对内地玩家来说没有太多用处（MSN上班时候已经用够了，下班就想好好游戏一下），汉字输入也十分蹩脚，也不支持语音聊天，这说明这个功能就没算中国的份。

2、卖场以独立页面出现，在各种下载资源的布置上变得更加简单，合理且一目了然。

3、提高了联网速度。

4、提高了在LIVE操作界面下的响应速度。

5、新加入的“参考黑阶”设定可以让VGA输出的效果更好了。

6、新增的“背景下载”功能是个低功耗的下载方式（赞一下），选择此种下载时关闭了显卡这个高热量、高能耗的运行大户。

7、提高了风扇的转速，使机器本身的发热量降低了许多。

8、更多的XBOX游戏，现在终于可以玩飞龙、JSRF了。

9、系统菜单新增战队的页面，支持所有带有战队功能，更加的人性化。

10、光驱中有光盘时，可以通过系统菜单遥控弹出光驱托盘，这样几乎用不到直接出仓键了。

11、支持H.264 格式HD高清视频播放、峰值10Mbps，支持MPEG-4格式的视频、峰值5Mbps。这两种格式的片源算是比较方便搞到的啦。

关于翻新

○翻新主机：XBOX360发售已经一年半了，给翻新主机提供了充足的“货源”，有一些地下黑工厂开始用全新的原装面板来组装“新机”，由于该主机进货价低，而且售价通常又低于市场行情价！在暴利的驱使下一些JS将这种翻新过的主机再次出售给广大的玩家朋友。JS们也是见机行事的，一般将此类主机出售给那些不懂主机知识的客户。

一些小城市更是被这些“主机”占据着市场的主力销售位置，造成近期大量购机的玩家纷纷反映自己心爱的主机没玩多久就“三红”了！要把这样的主机抱回家就不难理解为什么有最快5小时就三红的情况了。我们不妨设想一下：就算XBOX360设计上有种种缺陷、就算电子产品有一定坏品率、就算你人品再差，也很难遇到这种万分之一不到的坏机率！万一真遇到了，你也不必难过，也不要着急去找JS换（就算到JS那里换机，换成的例子也很少），赶快去彩票投注站，千万别多买，就买一注。保你中这个特等奖一等奖什么的。

○官方“翻新机”：众所周知，微软对购买主机一年内出现问题的机器，对消费者实行免费更换主机的服务，保修可谓非常周到，那么那些有问题的机器都去了哪呢？据我所知，这些机器被微软改头换面，再次以崭新的形象出现在了市场上。这样就不难理解为什么明明经过鉴别，确定是全新的机器，却在短时间内出现三红等问题了。就算这些官方回收来的问题机得到正规的维修，但是仍然有部分问题（如硬件有瑕疵，或本应销毁的硬件）是无法完全修复的，这就有可能导致买到这种主机的部分玩家，机器在短时间内再次出现故障。

这类“翻新”机表现为：机器内部、外观与全新机无明显差别，较大特征为主板和光驱不相匹配，试想一下，不太可能用05年生产的主板搭配06、07年生产的光驱来装机吧？如果用这样主机来刷机的话，出现问题后无论是官方还是商家都不会进行任何赔偿的，我就遇到一个玩家买了这种主机，找官方当然不可能啦，商家认定是全新，当然不与理会这种事情，最后买家只好自己认倒霉！微软啊～微软，就算你惩罚这些玩盗版的玩家也不至于用这么狠的办法啊！

○翻新电源：此类翻新电源主要来源于拆报废机器上的电源，然后换上新外壳，而且有包装有假贴纸带序列号，该电源多半与翻新主机配套或是独立销售。鉴别这类翻新电源的要点在于，将电源适配器上的脚垫抠下来看看，原装电源应该是密封死的，翻新的则为十字螺丝固定四个角的。

○高仿电源：高仿电源的外观与原装电源极其相像，颜色较真电源比较稍浅，也有包装编造的序列号，假得很明显，而且质量远远不能达到微软对220V电源适配器质量的要求。鉴定方法为：将电源适配器上的脚垫抠下来看看，如果是十字螺丝固定四个角的就是了。此电源时常与新主机混套销售给那些不懂主机的玩家。

○翻新手柄：翻新手柄的来源基本是微软珠海工厂淘汰下来的不良品或是返修品，如果碰到外观不良的还算幸运，就怕碰到N个坏手并组合在一起的，这种手柄非常容易坏。翻新手柄的主要表现为：无包装或采用一个普通塑料带包装，且没有封口，在包装袋上无任何序列号，手柄的螺丝均有被扭过的痕迹，还有掉漆的现象！打开电池盒会发现原来贴有手柄序列码的地方已经被商家的保修贴覆盖住号码，且铭牌上有重新贴过的痕迹，手柄的表面多多少少会有瑕疵。

另外，我还在实战中悟得，无论商家提供出多少个这样包装的手柄供你选择，即使不用打开电池盒，就在光线好的地方仔细观查手柄表面，你就会发现与“劲霸服装每一款都有不同之处”的理念相同的是“每一款翻新手柄的表面至少有一处划痕”。



↑翻新手柄

其实正确识别原装正品手柄一点也不难，只要是手柄的外包装完整没有开封，包装袋上面的序列号码与你等下拆开的手柄里的序列号码一致，就可以断定它是原装正品的。盒装的也可以这样方便地进行辨别。如果是盒装翻新的，里面的劲量电池就是假的，很容易可以看出。近来有许多拥有两个（或者两个以上）手柄的玩家







反映，确定是原装正品的新手柄，使用时不同程度地出现了十字键不是很灵敏或伴有声响，要么上下要么左右不是很好用，LT或RT在慢慢按下弹起时伴有弹簧的吱吱响声，还有的是一个A键键程短。我的手柄也有类似情况，综合大家的反映，看来微软的X360的手柄确实难逃部分产品粗糙的嫌疑，但这并不会影响正常使用，不要太在意。手柄没有组装的，因为微软并未公开X360手柄使用的是何种无线技术。但可以肯定的是翻新手柄是绝对有的。


↑正品手柄刚打开包装


↑正品无线手柄正面


↑正品无线手柄背面

那么我们有没有什么方法可以直接、准确地鉴定自己的主机到底是什么版本呢？答案是：有！方法如下（不包括手柄和电源适配器）：到香港官方网的http://www.xbox.com/zh-HK/support/contact/网址，然后根据网站提示来个EMAIL，香港XBOX方面会帮你的主机进行登记的。登记完成后他们就会告诉你主机的准确信息！Eali的正确填写格式为：

您的主机序列号
您的全名
您的电话
您的电子邮箱
您的地址
主机购买日期和店名

必须正确填写全名、电子邮箱和地址，其它不准确也不重要，然后他们就回答给你关于主机方面的信息了。

关于硬刷

BENQ光驱破解没有任何进展！LG0078、0079光驱只有一些有技术力的商家已经可以实现软刷（技术保密不方便透露）！BENQ光驱仍需通过替换光驱板的方式来强行导出光驱KEY，再用专用的编程器重新刷写FLASH的方法来破解（即为硬降）。而硬刷LG0078、0079光驱，则是把光驱板上的BIOS芯片拆下来，再通过专用的编程器来导出光驱KEY，从而达到重新刷写FLASH的目的，使之破解（即为硬降），所以说“此硬非彼硬”

关于散热

由于XBOX360在散热上设计方面确实存在缺陷，如果没有改机的玩家，机器出现问题（如三红）可以获得微软的免费主机更换服务，但是刷了机的玩家朋友可是没有保障的，所以在游戏时要格外注意主机散热的问题，预防三红过早的出现。

我自己采用的方法大家觉得有用合适你的话，你大可借鉴一下：

1、一次进行游戏的时间最好在4-5小时之间，你休息一下，也让机器凉快凉快。

2、夏天打机时要注意室内温度，连续打机时有条件的应该打开空调进行游戏，游戏时让机器多休息几次；如没条件的应注意主机温度，架空主机是个有效提高机体自身散热的好方法，为此我还特地为X360量身打造了一个支架。

3、游戏结束后，一定不要立刻关机！因为长时间游戏后GPU和主板（CPU算是小户了）都会保持在一个较高的温度，热量如果不能由风扇及时排出从而降低GPU和主板温度后再关机的话，次数多了主板当然要被“烫”变形了，直接后果就是导致GPU脱焊！再开机时主机三红灯同时亮起（虽然很漂亮，但是最好还是不要亮）！你可以放一会音乐听听，或是干脆开着机但不运行任何程序，让机器的风扇保持工作一刻钟左右，再关机。

4、关机时应采用“软关机”的正确关机方法。方法为：按住导航键三秒，选择“关闭主机”。

5、在玩游戏画面比较好的游戏时（如战争机器），显卡一直都要保持很高的工作效率，长时间运行这种游戏，会使显卡达到60-70度的高温！所以应该格外注意缩短玩此类大作的时间，适当增加中间休息次数。

6、夏天给机器配上一个外置风扇还是有些作用的。


↑为PS2专门定做的架子

可能有人会说：“太夸张了吧！没有这么严重吧”。然而XBOX360在主机散热上的设计的确是有缺陷，我们应该在这点上有一个清醒的认识，好好对待我们的爱机，我觉得没有人不想让它多带些快乐给我们，不要由于我们人为不当的操作导致它“英年早逝”了，入手它也不是那么容易的事，毕竟也是几千块钱的东西，你说对嘛？

关于刻录盘和光驱

微软自己也承认XBOX360光驱的设计存在缺陷，对光盘的划擦非常严重，有的甚至无法继续使用。经测试发现，在不移动主机的情况下XBOX360的确存在划擦光盘的情况，尤其是竖放。出现上述问题的主要原因可能是TSST驱动缺乏自身稳定的部件所致，并且问题集中于2006年12月出厂的一批机子中。据初步估算，全球大约有100－200万部XBOX360存在这一缺陷。至于是不是刷光驱会造成光头加快老化，这个还需要更多证据。所以大家够条件的支持正版，有条件的用刻录盘，实在没有什么条件的就只有用盗版盘了（正版>刻录盘>盗版），我个人认为，2005年到2006年年中D版的质量做得还是不错的，再看现在市场上的流通的D版（不论碟号）质量，都不怎么样！要么干脆不能读，要么玩一段时间后经常报“碟脏”。然后是读碟声音巨大！说手柄震动是为了游戏气氛的，那么主机则是为了“看清楚”这些碟而“震动”的喽！？

上面也说了让大家有条件的自己刻录盘，这样可以有效的延长光驱的寿命，谈到光驱不得不公平的评价一下日立LG和三星两款光驱的性能，多数人认为三星的光驱读碟能力强于



↑自己刻录的盘至少在质量上比盗版盘有保证

LG。可从我群里的玩家反馈情况来看，我可要为LG光驱说句公道话：三星光驱性能是不错，特别是在新机时表现特别好，读碟能力也真是强，但是随着使用时间的增长，它的读碟能力会突然下降，可能你昨天还在玩的游戏，今天再玩时却报“碟脏”了，但是试试DVD电影碟却还好读，如果出现上述情况那说明你的光驱快“寿终正寝”了，不用多久光驱就会连DVD电影碟也不读了……

LG光驱虽然在初期和三星的比表现平平，但是它的性能却比三星的平稳得多，虽然没有“年轻的冲劲”但是有“年老的稳重”。现在换个光头无论从价格到安装都还算比较公道、方便，但大家最好还是要好好保护主机的原装光头，因为再选择新光头时又会难以避免地遇到诸如翻新或者改型号的光头等麻烦。安装起来需要自己一定的动手能力，而找商家更换又是一笔不少的开支。

关于封杀

微软开始对XBOX360的日立、LG和东芝公司、韩国三星公司修正的固件开始制裁，据悉随着玩家下载《光环3》Beta版和相关的《Crackdown》升级后，如果你是刷过光驱的主机，ID就会上微软黑名单里，据悉即便刷回来也无法登陆Xbox Live。因为已经上黑名单了。

大量通过刷机运行盗版游戏的玩家发现，在最近一次连接上Xbox Live之后已经无法再次登录Xbox Live，在测试Xbox Live网络环境时，XBOX360则会测试失败，提示为“由于违反使用规定，此主机已被禁用。”等信息。目前已经被封杀的是Xbox360主机ID，并不影响Live ID，已经对金会员权限进行充值的被封玩家依然可以使用一台未改装的Xbox360使用该金会员ID。Major Nelson冠名且代表微软官方立场的博客昨日刊文指出：“大家要明白，微软决不容忍那些改装主机连接Xbox Live，我们很严肃地对待这件事，如果玩家连接Xbox Live时看到如下画面，并出现如下代码：w: 0000-000Bx: 0000-F001y: 00A8-6820z: 8015-190D，那么恭喜你，你被BAN了”微软解释说被禁止的只是这台主机，玩家的帐号还活着，但他无法用这台改装过的主机连接Xbox Live网络（可以玩单机）。至目前为止，有不止一个玩家在相关论坛报告说自己已经无法连上Xbox Live，甚至有人刷了最新固件也不行（日立光驱，47版），目前怀疑的罪魁祸首可能是眼下最热门的《光晕3》Beta和相关的《Crackdown》升级，当然还有今年春季的更新服务。

新手扫盲

1、主机刷机后可以读取全区游戏、可以正常上LIVE。

金会员：可以联网游戏、下载游戏试玩、游戏更新、主机更新、电影预告。

银会员：下载游戏试玩、游戏更新、主机更新、电影预告。

游戏开始时如果有“请下载更新”的提示，应该选择下载更新，因为即使下载更新也不会造成今后不能游戏的，这些更新内容通常是游戏补丁、人物服装、新地图、新任务等等。

2、主机不论什么版本都有中文繁体语

言设定档，目前最适合国内使用的主机为香港版和韩国版，电源为直流220V，可以直接接入市电；台版和日版便宜一些是因为电源为110V，需要另外购买一个110V转220V的火牛；如果将日版主机直接配上一个原装X360专用的220V电源适配器也是可以直插市电的。机体本身并没有电压设计！适应多少V的电压，完全取决你用多少V电源适配器。

3、2006年11月之后生产的部分香港版XBOX 360主机采用了新的BENQ VAD6038光驱和LG的0078、0079光驱，以代替已被破解的三星和LG光驱。这款BENQ光驱比较少见，它运行的时候非常安静，而且读取速度上比之前的TS和HL都要快上一些。

目前还没有正式全面的破解上述两款光驱，只有少数具有较强技术实力的电玩店可以通过硬刷的方式使之破解，这样破解后的主机，在运行时会带来什么不确定因素谁也不知道，所以不推荐购买搭配新型光驱的香港版Xbox360主机玩D版游戏。

4、豪华版主机配置如下：主机、20G硬盘一块、无线手柄一支、网线一根、耳机一个、色差＋AV线一根、220V电源适配器、送一个月免费LIVE。


↑XBOX360豪华版本

5、简装版主机配置如下：主机、有线手柄一支、色差+AV线一根、220V电源适配器、送一个月免费LIVE。


↑XBOX360简装版本

6、精英版主机（现没有亚洲版）"Elite套装"内含有：色差线一条、1.2版 HDMI线一条、模拟与数码音效输出转接头一组（光纤＋RCA）\RJ-45网线一根、资料传输专用线一条、无线手柄一个、120G硬盘一块、有线耳麦、电源线。全部采用黑色外观。

"Elite"的处理器、芯片、外观尺寸等和简装版、豪华版完全一样（意味着主机散热问题并没有在新的主机上得到改善）。

7、当手柄导航键周围指示灯循环闪动的时候，是表示电力不足了，要及时改换电池。

8、如果你的电视支持HDTV信号，



↑精英版主机

那么必须将色差线头处的开关拨到"HDTV"的位置，这是通往高清世界大门的钥匙。

9、通过统一三个序列号的方法（即主机包装盒、主机本体铭牌、系统设置里的主机序列号）来验证主机是否是翻新机的方法几率小的可怜。香港版主机外包装序列号的位置应该为"HK"，台湾版为"TAIWAI"，韩国版的为"Korea"。主机的后面的铭牌上面应当标有中文简体字样的"产品名称：视频或者视讯游戏和娱乐系统"等说明。下方有韩国字并不代表为就是韩版机。

通过中文说明书来鉴定主机的版本也不准确，经比对无论是港版还是韩版这两个版本主机从包装袋到使用说明书上面均印有中、英、韩三国字体。

10、主机里配送的免费一个月金会员资格，不是以纸、刮刮卡的形式出现的，而是机器在你注册LIVE账号时自动生成的，注册时请选择："会员资格"→"银会员"0.00￥→确认，然后你就会看到："免费试用一个月金会员资格"了，金会员余额仍为：0.00￥。

关于VGA

微软提供的几次系统更新里都有针对性的对VGA的输出效果进行提升，这说明使用VGA作为视频信号输出的玩家应该不在少数，特别以国内的生活水平来看，通过使用VGA的输出方式来达到显示X360高清画面效果的玩家占总玩家数量的一大半。但国内市场上充斥着不少组装的VGA或高仿VGA，有的至少有自己的品牌，我对原装、高仿、组装VGA在同一款显示器上进行过对比，总结出原装>高仿>组装效果。高仿VGA与原装VGA的表现更是只有用在高端液晶显示器上时，才有明显的区别，如果要不是用什么高端显示器或是预算比较有限的玩家，个人推荐入手一根高仿VGA即可。

那么原装VGA到底长什么样子呢？下图：


←未开包装的原装VGA

关于推荐

相信大家看了这么半天，或许会觉得下面这些内容才是最实用的。

主机最好选择香港版或韩国版，推荐入手豪华版的，一步到位了。（简装版在国内也是真不太好找了）两款主机我现在推荐大家要韩版的，因为什么上面说了，主要是破解问题和价格问题啦。而且市场上多充斥着真香港机器＋韩版电源＝香港机器，韩版机器＋香港电源＝香港机器的这种买法。香港版主机和韩国版主机在质量上没有区别，主机均为内地生产！

第一种方法：有人可能说了，那电源不一样大家都认识呀！错！JS心里最有数自己机器是什么版本的，肯定是香港版机器的话他会让你去发个Email或电话去香港微软确认。结果你电话打了，Email也发了确定了是香港主机，你就高高兴兴买回家了。或是有人看JS那么肯定当场就信了的也大有人在！这招最狠了。

第二种方法：此方法骗骗那些似懂非懂的玩家，一骗一个准！一开箱，直接看电源，啊！三加二，大三头……半小时后已经带着心爱的"港版"主机在回家的路上了（其实是韩版主机＋港版电源）……主机价格在各地区的均价不太相同，只要是在行情价内就好，太高或太低都不推荐，大刀砍不推荐，因为一台主机没有太多利润的。

这里多说两句，不是说不让大家还价，还价乃买东西必要流程，我到国美买电器还讲价呢，但是讲价也要有个范围。个人认为购买主机的话应该控制在100元以内，50元为准。顶多让老板在送点游戏碟什么的，这些游戏盘的上价通常比较低，送点也不会伤到"BOSS身体"，就是最好别直接砍现金，BOSS对这个最敏感，弄烦了小心换你的配件。

对于刚刚在北美发售的精英版主机套装，我个人认为，此版本主机并没有太多改进的地方，牵制PS3的行为销售行为比较明显。对我们国内玩家来讲没有太多实际意义，我分析如下：

1、大家最关心的就是：Xbox360精英版是否采用了以"C1"技术来生产的、65纳米的XBOX360新处理器芯片？是不是已解决散热和"三红"的问题？但从国外的拆解照片来看，只是将Xbox360精英版的CPU和GPU的编号改变了一下罢了，制造依然使用的是95纳米技术制造的。新版CPU、GPU四周虽然在使用了胶来加固，但是对于GPU过热脱焊、主板变形的问题来讲是治标不治本，所以说它从制作工艺上来讲改进不彻底！仍然采用的是95纳米的"Elite"的处理器设计方面绝对的骗钱行为。


↑精英版GPU


↑两款CPU对比

2、新加入的1.2版HDMI接口对电视也有要求，在国内用液晶打XBOX360的还是少数人有条件的玩家。难不成我们咬牙买了这么贵的主机，再使劲配上个5.1声道，还要咬碎牙买个电视配全它才能真正享受到它的震撼（有钱人不算啊）？国内打机环境据我收集的情况看，用显示器的玩家多过电视机的，用普通CRT的多过用液晶电视的，特别没有独立的学生群体为主力。

3、加大的硬盘。这点就觉得最不实用，大硬盘是给那些付费下载高清电影到硬盘里看的玩家设计的，对于国内的情况不太适合，你不信可以付费下个720P的电影看看要多长时间（下载是有时间限制的过期作废）！再说付得起钱，也等不起啊。（国内的下载速度，下个战争机器新地图包都要……）我相信随着时间的推移，将来的XBOX360会破解得和XBOX一样彻底，什么播放各种格式的高清电影、换个大硬盘、硬盘里存取游戏、在线看电视、金手指、上KAI打免费在线游戏，都不成问题的。最现实的还有：精英版——你的价钱也太高了！而且没有被破解的任何动向，所以个人不推荐入手！

4、在购买时尽量选择大一点的电玩店或连锁电玩店，小店不推荐，主要是货源和维修方面，小店通常是很少可以拿到一手批发价的，二手三手已经不错了，大店则不同，他们有实力，选择的货源时当然也有许多优势。维修方面，X360主机如果出现了毛病基本是都是要有技术实力的商家才可以修理好的，多数电玩行没有这种实力，有这种实力和技术力的多数是搞批发的或是大的连锁电玩店，因为纯技术人员和一套设备可不是一般小店有的，小店往往是接活后，送到当初的进货商，或是同城有技术力的商家维修，小城市更会寄货出去修理，所以大家觉得维修费用很高，但谁又知道，真正把机器修好的人，还真不一定有接活的那个人差价赚得多……

关于版本

1、XBOX360的出生地多为中国！伴随着X360一岁半的时候，近期网上反映机器三红的玩家多了起来，由于国内入手港版的玩家比较多，所以现在就有不少人说台湾版三红少，那都是太片面的，不准确，迷信香港主机比韩版主机好更是没有根据的！



↑三种光驱

2.没有哪个版本出现三红几率高的说法，但是作为电子产品在选购时是有一定运气成份在里面的,产品的好坏也是衡量厂家的成品率的重要途径。但新入手的机器短时间内就出现三红的应是产品质量的问题啦（未刷机的情况，若由刷机后引起的话情况就不好定夺了）。三红这个问题除非微软改用更好的主板或进行技术修正等方法，否则出现三红的机器几率是会继续增加的。（但是如果使用正版游戏不改机的话，微软是可以免费换机的）所以有条件的话还是支持玩正版。

3、现在还没有官方任何消息说采用新技术的主机到底什么时候出、出什么型号的、是否发行行货等！但是早入手早享受是唯一不变的。

4、三红现在不是没有救的，国内维修三红机器的地方主要集中在电玩市场比较发达的城市，多数电玩店收到自己售出的三红机器后，再寄到进货源处找他们才能修。一般价格在200元到800元不等。

5、由于货源问题，包装箱与机器不对号，是很正常的，现在为了刷机必须打开360的主机，主机的封条一旦打开后就会马上发生变化，很难完美复原的！（印有“microsoft”的一条银色封条）对照主机设定和主机铭牌的序列号、ID也很重要。

电源和主机铭牌上面出现的文字文字体要统一（要嘛是繁体，要嘛都是得简体），不过主机和电源铭牌字体如果不统一并不代表不是原装的，顶多是配件混搭。


↑中文简体铭牌

识别港版机器和韩版机器部分方法：

由于港版机韩版机都有3星的光驱，所以有条件最好选择当面刷机（选择机器时最好要出厂日期靠近期的）下图可以帮助大家准确地确定光驱。不过现在港版的是BENQ光驱，韩版的则是日立和LG，当然港版的也有三星。再有就是看包装，港版的是繁体中文，韩版的则都是韩文。

关于正品电源

电源在购买时鉴别起来最让人头大了，因为水货机器通常多数都是散装进到国内后再组装起来的，所以原包装里的电源和主机还能“团聚”确实蛮难的。那么我们也不要求它一定要“原装原配”只求它们是配套的就行。但是水货就是水货，往往有时连这点最基本的都达不到。下面介绍一下我见过的主机版本和对应电源适配器型号、电源线之间正确的搭配。

下面这几张图为2007年1月以后的新型号香港版电源：


↑新版香港电源全貌


↑新港版三加二型220V电源头


←新版香港三加二型电源铭牌

2007年1月以前，港版与韩版通用的220V　186EB型电源适配器：


←正品220V186EB型三加二电源内头

此下为2006年5月之前香港版186


↑港版三加二电源接头

CB型电源（已经绝迹了）


↑港版三加三186CB型220V电源适配器

几种常见韩版电源特征：圆头；

圆头、二加二型、原装186EB型通用电源；

圆头、三加二型、原装韩版186CB型电源；

三角头、三加三型、这个是已经绝版的韩版电源

高仿电源和组装电源

以下为2007年2月之前使用的韩版186EB型220V通用电源


↑韩版186EB型二加二电源

以下为2006年1月后采用的韩版


↑韩版186CB型三加三圆头电源适配器处头

已经绝版的韩国电源


↑韩版三加三电源

下面是我收集到的几款电源线，虽然不是与韩、港主机电源适配器相配套的，但是绝对也是原装电源线，直接接入市电也是完全可以使用的。但电源适配器如果不是220V版本的话，就算配上220V应该配套的电源线插上市电也会爆掉的。所以大家在鉴别主机韩、港主机版本时最基本的就是电源适配器必须是220V的。韩版与港版主机电源适配器完全通用，就连电源适配器型号都一度相同。所以我说：两款主机品质根本没有任何区别！


↑新韩版电源线取消了两边的按点

什么是CCC认证？

为履行中国加入WTO的承诺，完善和规范中国强制性产品认证管理，2001年12月，国家发布《强制性产品认证管理规定》，对涉及人类健康和安全、动植物生命和健康及环境保护和公共安全的产品实行强制性认证制度，列入第一批《实施强制性产品认证的产品目录》的有19类132种产品。

CCC强制认证于2002年5月1日起正式实施。自2003年8月1日起，对列入目录的产品，凡未获得产品认证证书和未加施“CCC”强制性认证标志的产品，不得出厂、进口和销售。

什么是CE标志？

CE标志（英文为CE Marking或者CE Mark），是欧盟特有的一个产品标志。一个产品上带有CE标志也就是向欧盟的消费者宣告，“本产品符合欧盟的有关健康、安全、环境保护的法律条例的要求。”凡是携带CE标志的产品方可在欧盟统一市场内自由流通。因此，CE标志又被称之为非欧盟国家产品进入欧盟15个国家以及“EFTA”欧盟自由贸易区的“特别通行证”

关于三种常见的硬盘

根据我个人的观察目前市场没有组装硬盘，翻新的硬盘在使用上根本没有什么问题，所以硬盘大家现在不用担心品质问题。20GB的新硬盘里最大空余容量应为13GB左右，其中4GB是为游戏运行预备的“缓存”区域，还有2GB用在了提高整体系统功能，最后1GB为操作系统。新硬盘里通常会有一些游戏试玩、广告，电影预告片，游戏预告片，如拿回家的新主机发现自己硬盘只有10个G左右的话，不妨看看硬盘里是不是被我上面说的那些内容占去了空间。就算初始化硬盘也不可能将下载到主机里的主机更新、游戏更新格式化掉，硬盘为各主机版本之间通用的。　□文/天空小鸥



那一年，在别处

最近给Bar的稿子不够茂盛呀，夏天到了，难道是天气令人不禁困乏倦怠了么？洗洗脸精神一下哦。我这里想谢谢一位长期支持这个栏目的作者，Thank you, truly。

这期的主题是羊肉串。你又错愕了吧？你必须错愕这样我才有成就感。没别的原因，我刚才被叫去吃了几串，话说填饱肚子的确是第一位的，尤其是深夜加班的时候。 □唯夜

我和你不见面都已经快够再上一个高中的了吧?我的同学兼同桌，邢晓雪。在过去的两年多时间里，PSP与NDSL的掌机王者之争已经尘埃落定，三大新世代主机也是几家欢喜几家愁；而你和我也各自上了不同的大学，只不过你的专业很艺术，而我的专业很垃圾……无论是游戏里的世界还是我们自己的世界似乎都改变了很多，唯一不变的，也许只有那个留在了过去的你。

那个时候的你还是一个很单纯的女生，总是穿着一身干净得有些夸张的校服，稚嫩的脸上也总是一片透明般的晴朗。虽然已经记不得你怎么会和颓废且沉沦的我成为同桌，但你第一次和我说话居然就叫对了我那庸俗的名字——不过你和我的第一次谈话也就在互通姓名之后苍白地结束了。

后来你就总是掩护上课偷玩GBA外加睡懒觉的我，直到有一天你问我难道游戏比学习还要重要？我回答说，对于某些惨绿少年来说，也许游戏比生命都要重要。于是你又问我喜不喜欢《公主王冠》这个游戏，因为这是你唯一玩过的SS游戏。其实SS上的很多经典我都错过了，不过幸运的是《公主王冠》还没有错过。

《公主王冠》由安坐在壁炉前的老祖母给小孙女讲故事开始，一切都很轻，又很美，这是一种内在化的诗意。所以《公主王冠》那份细腻、古典、童话化的美学倾向无愧于它当年“SS第一A·RPG”的美誉。且不说《公主王冠》堪比《北欧战神传》那简约又不失深奥的战斗系统，单单是那个像极了奥黛丽·赫本的小公主克拉多莉就足够有亲和力。一个13岁的女孩子原本正应该是天真烂漫无忧无虑的年纪，但克拉多莉不仅仅要继承她那“贤王”母亲的遗愿——兴邦安国，更要用纤弱的身躯保护自己的两个姐姐。你说你喜欢《公主王冠》更胜于《哈里·波特》，因为克拉多莉的成长是一种牺牲自我的真正坚强，而那个收集三本传奇乐谱以及八颗糖果的支线剧情也一直是你所偏爱的。我说女孩子大抵都是这样的吧，幻想中总会有一个戴着金冠的公主和一个骑着白马的王子。可你却说，公主和王子的故事其实都有一个平凡而悠然的结局，那种安心的幸福才是女孩子们真正想要的。当时我就觉得你的这句话实在是有够震撼，我都差点儿被你给感动了。不过可惜的是，自从高中毕业后，那个公主与王冠的故事，再也没有人对我提起；那个吟游诗人的演奏，也再没有听到……

上了大学后我的同桌尽是些让人望而生畏的女生，所以直到现在我才发现你其实是我学生生涯中十几个同桌里最好看的一个女孩子——当然，这其中不包括我那些有不良倾向的男同桌们，毕竟拿你和那些混混们比较对谁都不公平。

忽然想起来，你从不介意我抢看你的漫画书而且还允许我抄你的作业，虽然老师批评过我好几次了说我作业里的错误和你作业里的一样多，但真的，还是谢谢你了。可惜的是赤贫的我只给你买过几只棒棒糖以及一袋过了期的牛奶，结果害你闹了好几天的肚子。后来你问我是不是牛奶有问题，我很肯定地回答你说，阿鲁卡多、来须苍真这样的帅哥天天都喝过期牛奶，还不是照样生龙活虎？结果却被你一顿暴打，老大，我说的可是实话啊。

不过，也就是因为你的好看，隔壁班那个暗恋了你很久的纨绔子弟王猪头同学还曾和我打了一架。那天他恶狠狠地说让我离你远点儿，我双腿颤抖着回答他说我和你是同桌想离得远也不行啊，结果他就把我打得鼻子流血了——当然，我也用我左撇子的左拳把他的眼睛打得红肿了好几天。现在想想，自己当时还真是有够暴力。后来你问我鼻子怎么会流血，我想都没想就撒了个谎说：你这样的美女同桌看多了我当然会流鼻血了——结果我又被你毒打一顿，老大，我说的真的是实话啊。

仿佛，离开那段青涩的日子已经很久了，但似乎又从未离开过。直到现在我才发现，原来《公主王冠》在“王冠之姬”、“魔之剑”、“宝之岛”、“魔法之药”这四个故事之外还另有一个“最后之书”的故事，所有的结局又或者是记忆都留在了这本“最后之书”中。然而记忆终归是一种清晰却遥远了的东西，就像PSP上复刻版的《公主王冠》，虽然经典，但也只能是怀旧的另一种形式而已。所以尽管我还记得游戏中烤玉米的价格是44G一个，但那对于今天来说却没有任何的意义。成长与时光，就是这样地一往无前，直到某一天我们自己也变成了过去的一部分。

后来的你也就没有了什么音讯，只是从别的同学那里听说你去了外地的一所学校继续学舞蹈，并且可能就不再回来了。也许，从此以后我们各自的经历就不会再有重叠的地方，只能任由那些过去在追忆里逐渐模糊或者更加清晰。其实我知道你当初之所以那么喜欢《公主王冠》只是因为它是你唯一玩过的SS游戏，并没有什么别的理由，但那种唯一的可贵正在于它永远不会被复制。在很多年以后无论是“你”还是“我”，只要对某一款游戏依然怀有一份感动，也就足够。

那，这一次的《奥丁晶石》你玩了么？依然是一个铭刻着伤痕的绚丽童话，就如同一场融化在春天里的雪，优美却又忧伤。无论《奥丁晶石》究竟是不是《公主王冠》的续作，它都是个人心目中PS2时代真正意义上的谢幕作品。在如同教堂唱诗般的音乐衬托下，《奥丁晶石》的每一帧画面都漫浸着日本“菊与刀”的残忍美学思想：在魔法森林中孤单飞舞的蝴蝶、湛蓝星空中涌动的浮云、苍凉的沙场中飘荡的风尘等等等等。可以说《奥丁晶石》是一种让人心伤的美。

而在画面、音乐这些元素之外，《奥丁晶石》也承袭了《公主王冠》多线剧情的叙事方式，熟悉的让人感动：反抗诅咒的王子科鲁奈琉斯、誓要改写宿命的亡国公主维露薇特、肩负国家命运的娇小女王梅赛蒂斯，他们各自的故事中所蕴涵着的勇敢、理想、坚强等等可贵的品质，正是如今纷繁社会中被世人所遗忘甚至是践踏的。其实童话之所以还能在这个欲望的时代吸引成年人，是因为每一个人在童话中都是一场心理疗伤的过程。而“屠龙魔剑士”奥斯瓦尔德与“奥丁魔女”格文多琳这两篇互为交织的故事，更堪称是一场王朝式的《傲慢与偏见》，即以末世的贵族舞台为背景来铺开故事剧情。

在《奥丁晶石》中，奥斯瓦尔德就像费茨威廉·达西一样的代表着“傲慢”，而格文多琳则像伊丽莎白·班内特一样的代表着“偏见”。他们俩一如《傲慢与偏见》原著中的两位主人公一样，一开始都没有刻意地去营造给别人的印象，而只是被自己最真实的情绪所牵引。格文多琳对奥斯瓦尔德总是冷言冷语甚至从来都没有正眼瞧过他，而奥斯瓦尔德也仿佛真的如他变身为黑影时一般的冷酷无情。门第与身世的差异使得这两人是那样地格格不入，傲慢与偏见所产生的误解也似乎要使他们永远地互相错过。但，一切的谜底都在奥斯瓦尔德为了格文多琳而殒命的那一刻像一道伤疤般地被揭开了：奥斯瓦尔德从小就被父母遗弃，说他是为了忘记孤独也好，说他是为了寻求安慰也罢，一无所有的奥斯瓦尔德与死之国的女王签定了出卖灵魂的契约，甚至在他死后都要永远沦为奴隶。但就是这样一个连生命都不属于自己的奥斯瓦尔德，却在最初邂逅的战场上放过了格文多琳，甚至将开启结晶炉的戒指也送给了她，直到他为了赢得格文多琳而独自去挑战他根本无法战胜的火龙。奥斯瓦尔德所能给予的，只有他的爱。他用最冷酷的方式讲述了他最深刻的温柔。直到此时，格文多琳不仅明白了奥斯瓦尔德的心也明白了自己的心，她才知道了自己坚强的外表下其实也有一处最柔软的伤——奥斯瓦尔德。为此她只身前往死之国去解救奥斯瓦尔德的生命，并情愿付出她自己的生命。奥斯瓦尔德就如同为爱而付出所有的达西，而格文多琳也如伊丽莎白般敢于追求真爱，他们在“傲慢与偏见”的背后是真正的真诚，并且将其升华为一种超越一般爱情意义上的纯粹之美。奥斯瓦尔德曾说过：“无法给予爱的人是痛苦的，但也许无法得到爱的人才是最痛苦的。”

现在，他不仅给予了他的真爱，也得到了他的真爱，他与格文多林那个永不分离的约定也将成为《奥丁晶石》在落幕时最让人记得的感动。

只是有些遗憾，《奥丁晶石》在PS2上的美丽演出注定了只能是一场被错过的花期，毕竟PS2平台已经渐渐落没，它曾经的辉煌更加深了如今的凄凉。但，该来的总会要来，该走的总会要走，我们所要保留的，只是那些经过的记忆。从《公主王冠》到《奥丁晶石》，十年，我们都改变了太多太多。下一个十年的“你”会在哪里？我们又有多少个十年可以等待？当我终于明白，即便是游戏中也永远不会有永恒的传说，此去经年就不再会是同样的风景……也就终于明白了为什么你会追求那种安心的幸福，也许只有那种淡淡的平凡才能成为真正的永远。也就是今天我才真正体味出Cinderella乐队那首《Don't know what you got》的忧伤：Heartache come and go and all that's left are the words, who's to blame? Don't know what you got till it's gone, don't know what it is I did so wrong. Now I know what I got, It's just this song, and it ain't easy to get back take so long……你还记得么？我总是借了你的零用钱然后逃课去游戏店，然后又需要你在放学的时候帮我把书包从教室里带出来……再然后，你却已经在别处……

□文/joni

记Y君与我的二三事

Y君，男，汉族，九O年生人，卒年未知。

早在小学时期，我便与此君交情颇深，虽然他年纪小我一岁，却显得要比我成熟许多；而说起我和他的初次见面，还颇有些传奇色彩。

在那个草是绿的、花是红的，高速路上还跑驴车的和谐年代，我们那就出现了一位超有经济头脑的杰出人物，此人借助自己是当地唯一一所小卖店店主的职权，于店中最醒目的位置摆放了一台21英寸的大彩电——最重要的是，彩电下方还接驳着一台颜色醒目的什么什么学习机。于是乎，打着学习的旗号去给那老板送钱就成了我平日里最主要的娱乐活动。

就在这段无忧无虑的童年时光里，我结识了Y君。

幼小的Y君坐在我身边，灵巧地操控着屏幕中的像素脸肌肉男上蹿下跳，而我手下的肌肉男却像幼齿LOLI般弱不禁风，一推就倒。鉴于此种情况，我也就只好紧紧地尾随在他身后，偶尔也假装手柄失灵拖死他几次，然后露出纯洁可爱的抱歉笑容。

本来故事就应该到此为止，我再次捐款，然后准备回家度过无聊的下午。

可天偏不从人愿，就在我转身离去的一刹那，Y君那稚嫩却又有力的小手紧紧拉住了我的衣角。

"看你玩得挺不错的，去我家坐坐吧。"

"嗯？"

"你也住某某小区么？"

"嗯。"

"去我家吧，我家有冰镇汽水。"

"嗯！"

事实证明，这三个简洁的回答将改变我的一生，可一个年仅七岁的纯洁小孩怎么能顾得上这么多呢？在冰镇汽水的照耀下，全世界的苦难都只能捶胸顿足、黯然消散。

早已不记得拐了多少弯才到他家，不过让我兴奋的是——他家里居然真的有冰镇汽水，看来这小子还是不敢晃点我的么。踱至客厅，另一件让我惊奇的事情发生了，这小子家里的彩电竟然比食杂店的还大上整整一圈！而彩电下还有一台录放机，录放机下面是一台酷似那学习机的东西……酷似？这一发现好似有一仙人将一股真气用十成功力从我头顶贯下，历经周身经脉后又从每一个毛孔喷薄而出，浑身上下无一处不舒坦，无一处不清爽。

他还是毫无表情地问道："要玩么？"

毫无悬念地，我们在电风扇和冰镇汽水的两重刺激下度过了我一生中最销魂的一个下午，当时那种感受就连以后我顺利从高中脱出也不过如此。

幸福的时光总是转瞬即逝，Call of Dinner的时候，我充满好奇地问了他一句：

"你家里有怎么还出去玩啊？"

"在家玩没感觉。"

说实话，我当时极其渴望天上能掉下把Shit，将其喷倒。

当我知道这个被我叫了一下午哥哥的家伙其实比我小一岁的时候，我极其渴望天上能掉下一把Shit，将我喷倒。

可惜的是，天上最终也没掉下Shit，所以也就没把谁喷倒。

许是由于怨念的原因吧，这个本小我一岁的家伙居然和我同时上了一所名不见经传的破烂初中，而且在调换座位的时候毫不客气地坐在了我身后，于是两位少男的友谊便围绕着纸条而一天天地加深。幸好那个年代没流行什么断臂情结，我们纯洁的友情得以在一票毒舌同学的包围下苟延残喘，可最终我们的亲密关系还是让无所不知的班主任发现了，结果我被叫进办公室接受训话。

"你作为班干部就要主动帮助学习有困难的同学，我看你和Y关系不错，这样吧，以后你们就结成一对一，一帮一，一对红么！你看怎么样？"

我一边做点头沉思状，一边在心中窃喜，像我这样隐藏得如此之深的阶级敌人竟没有被打倒批斗，实乃国之幸事也。

转眼很多年过去，我和Y也早就各奔东西。我还走在颓废的求学道路上，而听说他竟开了一家小小的游戏店，充当起了儿时食杂店老板的角色，闲来无事还可以跷着二郎腿玩店里的叉包子三百六，也许这就是他信仰的完美生活吧。

我却依然居住在由别人的理想为我制造的乌托邦内。我很敬佩他。

口文/Seratan



人，不能忘本

口文/丁宇

我的童年是与FC共同度过的，而在次世代主机互相争斗的今天，我仍要说："FC，我爱你！"

第一次与FC见面是什么时候，我已经记不得了。妈妈说在我两岁的时候，他们买了一台FC，当时我与它都在家里的大床上；妈妈玩到一半的时候就去忙着饭菜了，而等她再次回屋时就看到我正兴致勃勃地打游戏——玩的如何我不知道，不过玩了就是玩了。

我本来是个十分内向的小孩，很少跟人说话，一个朋友也没有。后来，我发现除了自己之外还有人在玩FC，于是就破天荒地邀请人家到我家里玩，于是我们成了朋友。再后来，喜欢FC的人多了起来，我又交到一群哥们，以致于造就了现在这个极其外向的我，可以说是FC改变了我的人生。

小学四年级的时候，我偶然中听到了关于RPG的事，当时的我还不相信，游戏居然可以存档，游戏居然还有中文。带着种种疑问，怀着激动的心情，我来到了某个同学家，就为了参观所谓的RPG。而当亲眼见到后，我惊呆了——为什么这么好的东西自己这么多年来都不曾听过呢？当时我见到的游戏就是中文版的《机甲战士》于是我立即掏钱把这个已不知倒过多少手的游戏买了下来，并介绍给所有的朋友。由于是接触的第一个靠电池记忆的RPG，游戏过程中存在的疑问比较多，所以第一次通关花了我整一个月的时间。在这之后，我又买了FF1、外星战士、吞食天地、英烈群侠传等等一系列RPG游戏，我越来越觉得RPG就是自己真实的人生，也越来越离不开他们了，而这些，都是建立在FC平台上的。

十四岁，初一，一切都改变了。

我再次因为FC游戏交到了朋友，而这位朋友不只有FC，还有MD。当我听说了关于MD的种种好处后，便千方百计地借到一台——果然很爽，于是乎，我又用100大洋亲自买了一台。而在这之后，我就把FC收起来，玩起了MD。

我渐渐疏远了老朋友。

又过一年，我几经周折买到了梦中的游戏机GBA，由于屏幕不太好，在父母的资助下又换成了SP。这样一来，MD也被抛弃了，我开始转而玩起掌机。

直到有一天，我在语文书上某篇课文的结尾看到了这样一句话："人，不能忘本。"我突然意识到了什么——虽然在画面、音效、操作、等方面FC远远不及SP，但它是我多年的朋友，我怎么应该随意舍弃它呢？

回想这两年，由于SP在家乡根本没得卖，而在家乡拥有SP的人也那么少，我再也找不到那种一群朋友围在一起打游戏的感觉了。朋友渐渐离我而去，而自己却不以为然，我对游戏也再不是那种"游戏是我，我是游戏"的想法了，而是追求着高画面、高音效，却舍弃了高精神。

于是乎，我翻箱倒柜找出了以前的FC，熟练而又盲目地将它接上电视，插上游戏带，按下开关……却惊愕地发现，它坏了。

我万般不相信地换了一盘又一盘卡带来试机，结果不是黑屏就是乱码兼以条纹；我将其送到维修所，对方说它因长年不用而彻底报废了。

我满心自责加愧疚地把FC擦干静然后放回原来的箱子里。

游戏最应该注重的不是画面、不是音效、更不是价格，而是灵魂。游戏制作者注入的灵魂，玩家投入的灵魂，才是游戏的精华所在。

我曾为了看到《忍者龙剑传》的结尾而苦练技术，直到打前几关不费一丝血；我曾为了让朋友心服口服，在《热血新纪录》中只用国男吾不换人连赢五场；我曾为了帮同学写攻略，一天之内把《机甲战士》打穿三次，还曾没有任何理由将已通关的记录的八辆战车全配上最好的装备……一切的一切，不正是灵魂的体现吗？

我曾因为看到《屠龙战士》中勇士欧特加的死而唏嘘不已，也曾因为RPG的记录丢失而砸破N多手柄……这不正是爱的真谛吗？

某一天，当我随手翻开不知是多少期的电软时，映入眼帘的竟是一批古老的RPG游戏回顾，不禁泪流不止，最后决定再买一台FC。

游戏主机可以再买，而灵魂去已不在，希望大家在对次世代主机的期待之余，别舍弃了对过去的那份怀念。

人不能忘本。

SO COOL

No.20
JUN 2007
6
优惠价:15元

ALL ABOUT
JEANS
潮流牛仔单宁 完全攻略

PART1 潮流品牌牛仔裤
PART2 美式滑板品牌牛仔裤
PART3 潮流店家牛仔一周间示范
PART4 英式窄身风、古着风、硬派风、街头风、美式休闲风

5.26全国上市热卖中!!















POCKET GAMER

电子天下·掌机迷

零售价5.80元
2007年11期 Vol.81

四大连载
口袋妖怪之父的故事
梦回火纹
洛克人周年纪念
野村哲也的世界

加

特稿
掌机游戏的次世代文化

星神HOSHIGAMI
探侦小泽里奈
结界师 乌森妖奇
死神 炽热之魂
速度与激情/最终幻想战略
桃太郎电铁 日本
加勒比海盗 世界

热门新作一锅端
最终幻想·纷争
核心危机·最终幻想7
最终幻想战略版A2
勇者斗恶龙9
股票商人 瞬
战神 奥林匹斯之链

6月6日全国上市

总81期 2007年第11期

火热接受邮购　　邮购请注明“掌机迷81”　　邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱
邮编：100011　电话：010 64472177 / 64472180 免收邮资

传说中的五个预言

会将世界导向毁灭

在命运洪流之中

我们该如何抗争……



PS2	本刊译名：奥丁晶石				CERO A
	ATLUS	7329日元	2007年5月17日		
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	190KB	

□文/蓍子

《奥丁晶石》是ATLUS公司本年度全力推出的作品，在游戏类型、画面表现和系统风格上非常接近1997年年末风靡一时的SS名作《公主的王冠》。对于当年喜爱《公主的王冠》中清新而细腻的画风以及神话与童话相融合的叙事氛围的玩家来说，这款《奥丁晶石》堪称重温当年感觉的佳作。作为一款动作角色扮演游戏，本作除了对战斗部分进行精雕细琢，也在角色育成与道具使用的设计上下了很大功夫。下面，我们就先详细介绍一下在游戏中起着重要作用的道具系统。



硬币

本作战斗后的宝箱中能够获得硬币，它们就是游戏中的金钱。硬币共分为5种：バレンタイン纪念硬币（面额20G）、バレンタインの金币（面额10G）、タイタン金币（面额10G）、ラグナ银币（面额5G）、アリエル硬币（面额1G）。购买道具时，玩家需要自行选择硬币的种类，当合计值超过道具价格时就可以进行支付，超出的部分会用アリエル硬币找零。另外，当进行料理调合时，店家会要求玩家支付特定种类的硬币，因此使用硬币时一定要注意残余数量。



背包

每位主人公一开始只能携带16个道具，想携带更多道具时，就要向行商者购买新的背包。背包共有4种，容量各不相同，容量越大的背包获得时期越晚。主人公最多只能拿6个背包，是一步到位还是陆续更换，整理与统筹非常重要。



↑两个背包在终盘是很难够用的。

背包的种类



腰包
只能装3个道具的简易携带工具，价格为10G。



小背包
能装5个道具的小型携带工具，价格为30G。



背包
能装6个道具的中型携带工具，价格为50G。



大背包
与初期背包相同，能装8个道具，价格为75G。



装备品

饰物和腰带等道具可以装备在主人公身上。装备品的效果各不相同，有些可以增加能力值，有些可以防止不良状态。每一位主人公只能同时装备1个道具，想中途改变战术时就要把各种装备品带在身上，在战场上随时更换。





装备品示例



金星の指轮
装备之后，主人公的通常攻击力上升10%。



早歩きのベルト
在地面上移动时，移动速度有若干提升。



防御の指轮
受攻击时有一定几率按防御状态计算损伤。

星の首饰り
装备之后，主人公的最大HP上升5%。



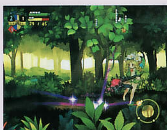
耐冷のペンダント
抵御严寒造成的伤害，防止"冻结"状态。



精灵石
主人公进行魔素吸收时得到的经验值上升。

种子·果实

种下果实后就会生长出嫩芽。嫩芽靠吸收名为"魔素（フォゾン）"的生命能源而成长，最后结出果实。主人公吃掉这些果实后会回复少量HP，并且获得使角色HP上限提升所需要的经验值。一般来说，种植时使果实成长所需的魔素越多，吃掉果实时获得的经验值也就越多，需要根据情况作出相应的选择。



↑被种下的植物所吸收的粉红色光点就是魔素，打倒敌人之后就会出现。

种子与果实的关系



有些果实可以食用数次

在种植出的果实当中，有些可以食用不止一次，并且食用之后还会产生其它道具，例如可以投掷出去吹飞敌人的果芯，以及可以重新进行种植的种子等等。



Check! 角色的成长包括哪几个要素？

本作中主人公的成长要素包括"晶石武器等级"和"HP等级"两个。主人公们使用的武器统称"晶石武器（サイファー）"，晶石武器的等级上升之后会增加角色的攻击力。在游戏中打倒敌人后就会产生魔素，此时只要按住R1键就可以吸收这些魔素，并且转化成升级晶石武器所需的经验值。HP等级代表主人公的耐久力，提升HP等级后，主人公的HP值也会上升。HP等级需要通过吃各种食物来提升，不同食物的经验值也不相同。



晶石武器等级	影响攻击力水平。到达一定等级后，主人公就可以习得新的魔法技（cipher skill）。
HP等级	影响HP最大值。等级提升后，HP的最大值也会提升，每次升级时HP都会完全回复。
晶石计	使用魔法技所必需的能源。晶石计会随吸收魔素而蓄积，每积满一次就增加一点能源。



贵重的魔素如何使用？

在游戏序盘时，提升HP等级的食物通常以果实为主。但是，将种子培育成果实需要不少魔素。应该将宝贵的魔素用于种植果实还是提升武器等级？这需要玩家根据当前的能力平衡性来考虑。

食物

在街道和战场行商的商人处会出售一些简单的食物。这些食物的性能偏向HP回复，获得的经验值并不多，想有效率地提升HP等级还是应当去制作料理。

食物的性能

牛奶
回复150HP，增加25点经验值，价格是10G。

奶酪
回复80HP，增加15点经验值，价格是7G。

鸡蛋

鸡蛋（タマゴ）有两种用途，一是用作料理的材料，二是培育成小鸡获得鸡肉。开启道具栏后使用鸡蛋，就可以把鸡蛋放在地上。稍等一段时间，鸡蛋里就会孵出小鸡来了。将各种植物的种子放在小鸡前面，小鸡就会自己跑过去啄食。吃下3个种子之后小鸡就会长大，此时只要用武器对长大后的成鸡进行攻击，就能获得鸡肉。鸡肉既可以直接食用，也可以用来调合料理。用鸡肉调合出的料理种类很多。

鸡长成之后就可以追上去攻击！

从蛋中孵出可爱的小鸡来了

↑在面前放下种子，小鸡就会跑去吃，但放在背后时小鸡是不会理的。

鸡肉
HP15回复
EXP200

Check! 活用料理店和饮茶屋提升HP等级！

剧情发展到一定地步，就可以在"普卡地下街"的料理店和饮茶屋中调合食物了。收集食材和当作报酬的硬币之后就可以到这里来制作料理，有效率地提升HP等级。

←不拿到料理食谱是没法制作料理的，食谱的获得方法列在后面。

食用料理后经验值就会上升



↑→制作料理不仅需要食材，还需要特定的硬币作为报酬，注意收集。

普卡料理屋

MENU（食谱示例）

料理	材料
おべんとパン	タマゴ、ホットクロスパン
魚介類のサラダ	エビ、オニオンヌ
オムレツ	タマゴ
スパイシーチキン	鸡肉、ハバニール
コンソメスープ	鸡肉、ルーワードのハーブ、オニオンヌ、カロッチョ

兔之饮茶屋

MENU（食谱示例）

料理	材料
プラリネチョコ	チョコの実、ルーワートの种
フォンダンショコラ	タマゴ、ミルク、チョコの実
マグルのコンフィ	マグルの实
果実のアイスとクーリ	タマゴ、マグルの实、マルベリーの实
ナップルのシャーベット	ミルク、ナップルの实

魔法药

主人公在冒险途中不仅要依靠手中的武器，还要依靠各种魔法药的帮助。魔法药总共有26种，分别以26个英文字母的字头标注，各自具有不同的效果。熟练运用魔法药也是顺利进行冒险的重要保证。魔法药是用一种名为"素材（マテリアル）"的特殊液体溶解特定物质后制做出来的。魔法药可以通过调合、宝箱及购买等几种渠道获得。

魔法药示例

アンチドート
成为毒状态时喝下这种魔法药，就可以将身上的毒素完全净化。

ブリザード
卷起能冰冻一切的暴风雪，在一定时间内封住范围内敌人的行动。

クーラー
防止酷暑地形造成的伤害，在着火状态下饮用还可以将状态回复。

回复药

在战斗中，主角的HP免不了受到损伤，此时就要准备好回复的手段。除了利用食物之外，回复用的药品也是必不可少的，其中最基本的就是"回复药（ヒール）"，也就是编号为"H"的魔法药。每瓶回复药可以使用3次，每次可以回复200HP。与食物不同，魔法药不会提升HP等级的经验值，但使用时花费的时间较短，一般用于应急。

燃烧弹

魔法药中也有用来作出攻击的种类，其中最具代表性的就是"燃烧弹（ナパーム）"，也就是编号为"N"的魔法药。每瓶燃烧弹只能使用1次，掷出后会在前方形成强烈的爆炎杀伤敌人。

瞄准接近的敌人



使主角体力迅速回复



↑只要拥有素材"マテリアル0"和人形草"カロッチオ"，就可以通过下页的调合方法调合出回复药。由于获得简便且回复量大，回复药堪称游戏中的主要回复手段。

强烈的火焰将敌人一扫而空



←药瓶投出后，在前方一段距离爆炸，形成巨大的火焰，并且向前方移动。

↑火焰能够在画面外移动相当长的距离，并对触碰到的所有敌人造成伤害。

温暖剂

本作的战斗版面中包括一些具有特殊地形效果的场景。例如，在"冬之霍伦的山脊（ウインター ホルンの尾根）"场景中，主人公要时刻处于严寒的包围之下。如果不做任何防护，主人公的HP就会以一定速度缓缓下降，对持续战斗非常不利。此时的解决办法就是"温暖剂（ウォーマー）"，也就是编号为"W"的魔法药。每瓶可以使用3次，每次可以在一个场景中解除严寒的伤害。



←在雪山之中即使站着不动也会扣去HP。



↓使用魔法药中的温暖剂就可暂时防止严寒。

素材

"素材（マテリアル）"是本身没有任何效果的调合专用道具，外观和魔法药相似，但标签上标注的不是英文字母，而是从0到99的数字。这个数字叫做"素材编号"，其中个位数表示素材的种类。通过场景的宝箱中经常会出现编号为"0"的素材。



↑素材编号可以通过调合的方式进行变更。

人形草

人形草（マンドラゴラ）是在场景地下隐藏的各种蔬菜状生物的总称。人形草单独食用可以回复少量HP，但更多的用途是作为料理的素材。人形草分为若干种类，不同的版面出现的人形草倾向也不同。人形草的出现位置只能通过声音来判断，需要时刻注意。

人形草示例

オニオンヌ
在料理中经常使用的人形草，单独食用能够回复10点HP。

カロッチオ
富含很高营养价值的人形草，单独食用能够回复10点HP。

ハバニール
吃下后几乎喷火的超辣人形草，单独食用能够回复10点HP。

卷物

用"卷物"标志标识的道具包括场景地图和各类资料。资料分为历史书、魔法药方（マジックレシピ）、记录（メモ）、料理食谱（キッチンレシピ）、饮茶食谱（カフェレシピ）5种，主要在通过场景时的宝箱中获得。而且，卷物的获得与战斗评定等级无关。



↑卷物转过一遍就能获得，不用反复寻找。

Check! 角色的成长包括哪几个要素？

人形草隐藏在战斗场景的地下，如果只顾着战斗，很多情况下是难以发现它们的。想找出人形草，就要在移动时注意地面上发出的声音。人形草在附近有人经过时会发出短促的声音，这种声音的音调比脚步声高，很容易分辨出来。声音发出位置的地下就隐藏着人形草，之后只要设法让它们出来再进行攻击就可以得到了。

↓在声音发出的位置进行跳跃，如果落脚点处隐藏着人形草……

人形草出现了！



追上并打倒逃走的人形草



↑人形草就会因为受惊而跳出地面。出现后的人形草会立刻向远处逃跑，此时只要追上去打倒它们，就可以将它们放进背包了。

Check! 注意时刻确认各种资料档案

资料类卷物确认完成后不会放进道具栏，而是收入"资料档案馆（テキストアーカイブ）"中。查阅时只要在游戏中按下START键调出菜单，再选择其中的"TEXT"就可以了。调合表和食谱等资料对攻关起着直接作用，因此随时查阅资料档案是每个玩家都必须用到的操作。资料档案是根据资料种类分别存放的，可以随时查看已经获得的资料，还没有得到的资料只显示编号。另外，资料档案馆是所有主人公共用的，即使主人公发生了变更，资料档案也会原样继承下来。不过，有些资料要在顺序靠后的主人公的章节中获得，想收集全部资料，要等到游戏的后半部分才可能实现。



通过阅览收集到的资料决定行动

通过合成制做出所需的魔法药
关于魔法调合系统的详细解说

在游戏中，魔法药可以通过宝箱和购买等方法获得，但能够获得的种类非常有限，而且对地域的依赖性较强。想更加稳定地获得魔法药，就要进行“魔法调合”。所谓魔法调合，就是使用魔法药素材和人形草合成出魔法药的系统。拿到药方之后按顺序使用素材就可以进行调合，不过想收集到需要的素材却不那么容易，需要进行一些必要的操作。



1 获得魔法药方

在拿到魔法药方之前，即使拥有素材也是不可能调出魔法药来的。魔法药方要在通过战斗版面时的宝箱中获得。每一张药方对应一种魔法药，上面写着魔法药的效果和调合所需的材料，玩家要根据药方去收集。



魔法调合示例



有些药的调合方法不止一种

有些魔法药有不止一种调合方法，可以根据材料选择。例如，“アンチドート”也可以用“マテリアル6”和“トリカブ”调出。

2 准备素材

获得药方之后，就要先检查一下手中的魔法药素材了。不过，游戏中得到的大部分素材编号都是“0”，此时就要设法通过调合变更素材的编号，制做出新的魔法药来。下面给出了改变编号的方法。


↑自行制做出想要的魔法素材。

素材的编号要这样进行修改

有两种方法可以变更魔法药素材的编号。两种方法的变更法则完全不同，素材与道具之间的合成使用加法计算，而素材与素材之间的合成使用乘法来计算，应用时一定要多加注意。两种变更方法消耗的道具种类和数量都不相同，在进行变更前应当先进行仔细计算，尽量通过较少的步骤，消耗较少的道具得到想要的魔法药素材，从而调出希望得到的魔法药。

方法1 用素材与道具进行合成

将素材与道具进行合成后，素材编号会根据道具的不同加算相应数值。编号为0的素材只能通过这种方法进行变更。各种道具能够追加的数值不同，合成之前需要反复确认，以免合成后的数值出现偏差。

制做マテリアル2



方法2 用素材与素材进行合成

将素材与道具进行合成后，合成后的素材编号会成为两方素材编号的乘积。由于是乘法计算，一定不要选择编号为0的素材。此外，用素材和已经调合好的魔法药进行合成的话，会将素材编号的数值乘2。

制做マテリアル8



3 选择人形草

获得合适的素材之后就可以进行调合了。首先打开道具栏并选择魔法药素材，然后再选择相应的人形草就可以完成调合。如果已经拿到药方并且合成材料正确，就会显示出魔法药的字头，之后只要确定就完成了。



4 合成终了

如果合成的方法正确，合成后的魔法药就会落在前方的地面上，用普通的下蹲回收道具的方法就可以回收调出的魔法药。同时，调合成功之后，屏幕上会出现少量魔素，不要忘记使用晶石武器对其进行吸收。



素材点数越大时出现的魔素越多

药方上的素材号码指的是素材编号的各位数，而10位数影响的是调合时出现的魔素量。调合时只要参照个位数就能调出想要的魔法药，但十位数字越大收获的魔素就越多。


↑和上方图片相比魔素多了很多。使用大编号素材调合有利于提高魔素利用的效率。

仔细斟酌魔法药调合的时机

一般情况下，战斗版面中的敌人会阻碍玩家完成调合，因此打倒场景中所有敌人之后再慢慢操作是进行魔法药调合的大前提。除此之外，进行魔法药调合时还应当考虑如何活用调合中产生的魔素。当武器等级还差一点经验值就能升级，或者种下的种子只差一点就能结出果实时，可以灵活利用调合中产生的魔素进行补充。当战斗中产生的魔素不够充足时，这个办法会起到很大作用。



通过魔法药调合将魔素补充完成



↑当场景中的敌人已经被全部清掉，但种下的植物还没有培育完成时，就是魔法药调合出马的时候了。魔法药和果实同时入手，一举两得。



格文多琳之章剧情攻略 女战神 VALKYRIE

本作的剧情是在一个诸国混战的传奇世界中展开的，通过五位主人公的战斗历程，展示了一个在悲伤命运中流传的史诗剧。格文多琳是本作的第一位主人公。

《奥丁晶石》采用了多主线复合流程的游戏结构。游戏中需要玩家进行操作的部分分为6大章，包括5位主角的主线以及最后的“终焉之章”。各章的情节以“书”来表示，一章完成就代表一本书阅读完毕，并出现下一本书，也就是下一章的故事。各章节的故事发生在同一个大背景中，情节之间的时间顺序可以在系统菜单的“STORY”中查到。

篇幅所限，这篇攻略只为大家献上游戏中1号主角格文多琳（グウェンドリン）之章的剧情，其余章节的攻关要点请参照后面的流程介绍。剧情部分的章节号并不是连续的，其中缺失的章节号代表战斗版面。

在战斗中凋谢的灵魂璀璨夺目
鸟儿们相信
这是灵魂得到永生的唯一途径……

序章1幕1节 科尔多伦战争

为了夺取魔力结晶炉“科尔多伦（コルドロン）”，魔王军向妖精国发动了侵攻。

激烈的战争如同永远不会终结般持续着……

序章1幕2节 姊妹的离别

魔王军中年轻的女战神格文多琳（グウェンドリン）在战场上亲眼目睹了自己的姐姐格莉捷尔达（グリゼルダ）战死的情景。悲伤的格文多琳拾起了姐姐的战枪，准备在战场上以死相决，追随姐姐而去。

序章1幕3节 黑剑士之影



在战线的前沿，格文多琳遇到了令魔王军一方受到重创的“黑之剑士”，一番激战过后，力不能敌的格文多琳倒在了地上。此时的格文多琳只求一死，但这名被称作“黑之剑士”的年轻人犹豫片刻，丢下一句“胜负已分，再打下去只是无谓的牺牲”就离开了。战场上，只剩下了一脸茫然的格文多琳。

BATTLE

进入战斗版面飞沙走石的岚之战场（吹き荒れる岚の战场），这场首战实际上是游戏的系统介绍，根据屏幕下方给出的提示进行操作即可。格文多琳的基本攻击方式是按□键的连续斩击，按住方向键下再按□键是冲刺攻击，原地按住□键是防御。按×键两段跳跃后按住方向键左右可以在空中滑翔，滑翔中按□键是俯冲攻击。攻击动作会消耗能量槽，不作攻击一段时间后能量会自然回复。如果能量完全用尽，角色会有一段时间不能行动，从而带来危险，因此战斗中应当时刻注意能量槽，快耗尽时就要停止攻击。

序章3幕 退却

从战场上艰难脱出的格文多琳回到奥丁王城，向父王禀告了姐姐战死及战事失利的消息。然而，神情漠然的奥丁（オーダイン）王只是淡淡地对格莉捷尔达之死表示了痛心，之后便走下王座，做亲征的准备去了。

看着父王冰冷的背影，格文多琳只得默默地抱住了怀中的战枪。

1章2幕 王与忠诚的士兵

为了挽回劣势，奥丁王撤回了所有周边战场上的兵力，向着妖精军的中央阵地进行集中突击。忠实执行奥丁王命令的格文多琳也出现在了前沿阵地上，但出征之前，一只精灵般的鸟儿的警句，却久久回响在格文多琳的耳边：

“为了得到无法实现的宠爱，你才准备踏上赴死的战场……”

BATTLE

在皇宫场景中按下□键就可以和NPC对话，和商人对话可以购买道具。在出口处按住方向键上后按○键就可以出征，进入战斗版面飞沙走石的岚之战场（吹き荒れる岚の战场）。

战斗版面分为若干场景，场景之间由若干出口相互连接。每个场景都是一张封闭循环的横向卷轴，玩家可以自由向左方或右方前进。在场景中按下L1键可以开启全场景地图（地图需要在某些战斗通过时的报酬里取得），开启之后可以用右摇杆移动并查看地图。地图上的圆形标志代表每一个场景，圆形标志中心的图案代表场景的种类，边上的星数代表场景中战斗的难度（星数越高难度越大），道具标志则代表该场景中能获得的主要道具。版面中的场景分为几种：

第一类是普通战斗，地图上的圆形标志中画有地形图案。这种场景中分布着敌人，进入之后就进入计时战斗，全灭敌人后进行过关评价，根据评价等级出现相应的奖励（道具及钱币），并且开启通向其它场景的出口（在出口处按住方向键上确认出口连接的方向，再按○键确认）。

第二类是特殊战斗，地图上的圆形标志为蓝色，写有“B”字样。特殊战斗场景中会出现小BOSS级的攻击目标，此时屏幕下方会显示出攻击目标的HP，只要打倒这个目标就胜利了。战斗后的过关评价步骤与普通战斗相同。

第三类是商店场景，地图上的圆形标志中写有“SHOP”字样。这种场景不会发生战斗，可以自由出入。场景中有销售道具的NPC，在旁边按□键就可以进行道具买卖。

第四类是剧情点，每个版面中只有一个，地图上的圆形标志为紫色，同样写有“B”字样。当所处版面是发展剧情的版面时，进入剧情点就会触发剧情BOSS战；当所处版面是因为练级等原因进入的非剧情版面时，进入剧情点就会从版面中离开。

第一个战斗版面难度不高，战斗中还会出现各种提示，是熟悉战斗系统和道具使用的好机会。面对剧情战斗场景中较强的攻击目标时可以采用一击离脱战术，受伤害之后就跑到远处进行回复，基本上不会有危险。

1章4幕 妖魔女王与龙

格文多琳率先冲入妖精军的本阵，来到了妖精女王艾尔法莉亚（エルファリア）面前。就在格文多琳将手中的枪指向女王时，妖精军的援军赶到。女王命手下的魔法师放出一条守护妖精的巨龙，便先行撤退了。

BOSS 暴龙·贝利亚鲁（ベリアル）

本章的第一位BOSS体型巨大，会吐出巨大的骨块进行远程攻击，近身时会将格文多琳吞入口中造成连续伤害，还会使用短距离的突进。由于暴龙移动缓慢，一击离脱战术依然可行，二段跳后的俯冲攻击也是非常有效的攻击手段，只是跳起时要注意作为援军出现的妖精弓手。暴龙的HP下降到一定水平之后会使用大面积的骨块雨，拉远距离回复时要留神头上。

1章6幕 科尔多伦的沉默

妖精军全面撤退，奥丁王终于得到了梦寐以求的科尔多伦结晶炉。可就在奥丁王欢喜万分时，结晶炉却突然停止了工作。与此同时，在一片荒凉的战场上，格文多琳发现一位神秘的魔女正在为这场争夺结晶炉的大战叹息，但还没来得及查问清楚，魔女就从格文多琳的视线中消失了。

2章2幕 追捕魔女

付出了重大牺牲夺来的科尔多伦结晶炉居然不能使用，王国重臣布利甘（ブリガン）将军向奥丁王提出了疑问。格文多琳向奥丁王请令前去追捕从战场上逃走的魔女。

BATTLE

进入战斗版面“伊尔利特的深邃森林（イルリットの深い森）”，在最初的几个场景中会出现魔法药调合的指导解说，根据提示操作即可。这个版面中的敌人会使用毒状态攻击，一定要准备解毒剂（アンチドート）。

2章4幕 小鸟问魔女

在森林深处，格文多琳追上了魔女贝尔贝特（ベルベット）。格文多琳命令贝尔贝特降服，但贝尔贝特却警告格文多琳围绕结晶炉的争斗是为世界带来劫难的前兆。言语不合之下，二人只得开战。

游戏中的基本操作

按键	剧情场景	战斗版面
□	对话	攻击
○	使用道具	使用道具
×	–	跳跃
△	–	特技
十字键	移动	移动
左摇杆	移动	移动
右摇杆	–	地图视点移动
R1	吸收魔素	吸收魔素
L1	开启/关闭地图	开启/关闭地图
R2	开启/关闭道具栏	开启/关闭道具栏
L2	开启/关闭状态栏	开启/关闭状态栏
START	开启/关闭主菜单	开启/关闭主菜单



←“下＋□”的攻击可以击溃敌方防御，在战术上非常重要。

→每位主人公的空中特殊技性能都不相同，需要根据战局灵活掌握。



BOSS 魔女·贝尔贝特(ベルベット)

贝尔贝特会使用各种魔法进行攻击，即使身在远处也不可掉以轻心，一定要留心屏幕右上方的场景雷达，看到大面积飞行道具就要赶紧回避，用跳跃等方式躲过后就是攻击的机会了。贝尔贝特有时会站在树上发动法术，此时可以站在正下方用对空攻击连续发动进攻。

2章6幕1节 秘密

二人的战斗还未分出胜负，就被赶来的奥丁王中途制止了。贝尔贝特和奥丁王相见后，脸上都流露出了难以言表的神情。原来，贝尔贝特是当年魔王国和妖精国战争之中，奥丁王和妖精国公主私通生下的女儿。由于“里通敌国”，妖精国的公主被处以极刑，而这位私生女也从此对这个不负责任一走了之的父亲产生了深深的怨恨。奥丁王正想为当年之事争辩，布利甘将军突然出现，对这段秘密冷嘲热讽一番后，就不由分说地将贝尔贝特抓回了王城。

2章6幕2节 提托雷尔戒指

布利甘在沉默的奥丁王面前大声逼问贝尔贝特开启魔晶炉的方法，但贝尔贝特的回答却让所有人大吃一惊。开启魔晶炉的钥匙提托雷尔戒指（**ティトレルの指轮**）在巨龙瓦格纳（**ワーグナー**）的腹中，而这只巨龙是当年连奥丁王都没能降服的怪物。发怒的布利甘带着贝尔贝特向霍伦（**ホルン**）山出发，声称要将贝尔贝特献给巨龙的祭品。无法公然出面替贝尔贝特求情的奥丁王只得默许。

3章2幕 父亲的苦恼

深知贝尔贝特即将被处刑，奥丁王坐在王座上一言不发。看到痛苦的奥丁王，格文多琳默默转身向宫殿外走去，准备私自前去营救贝尔贝特。这时，在格文多琳心中低语的小鸟又出现了。小鸟诘问格文多琳是否值得背负抗令的罪名去救一个抢走了父亲怜爱之情的人，格文多琳沉默片刻，还是走出了宫殿的大门，只留下那只小鸟在身后无奈地叹息：

“你居然自己选择了通向处刑台的道路……”

BATTLE

冬之霍伦的山脊（**ウインターホルンの尾根**）是雪山场景，战斗中HP会因为严寒而自动下降，只有使用“取暖剂（**ウォーマー**）”才能够缓解，战斗中应注意调合。在这里的场景中战斗时应当时刻留心空中飘浮的雪花状魔物，一接触它们就会陷入冰冻状态，遭到围攻时非常危险。另外，战斗中应当多利用种植来准备HP回复道具。

3章4幕 罪

贝尔贝特被布利甘带到雪山的山顶，却没有看到龙的影子。布利甘此时突然露出狞笑，原来他真正的目的是杀死贝尔贝特，然后在王国中散播奥丁王亲手杀死私生女的谣言，借以扰乱民心，趁机政变。正当布利甘准备动手时，格文多琳赶到，放走了贝尔贝特。面对卑鄙的布利甘，格文多琳愤怒地举起了手中的战枪。

BOSS 武将·布利甘(ブリガン)

布利甘身形巨大，防御力很强，而且受到攻击时不会出现硬直，要做好打持久战的准备。吐火和掷锤子攻击范围虽然不小，但出招缓慢，拉远距离不难回避，等他收招时可以上前发动攻击。需要小心的是中距离时的冲撞攻击，这招移动速度较快，看清之后应当立刻拉远或者跳起。当HP扣到一定水平以下时，布利甘会使用连续跳跃下压的招数，这招虽然凶猛，但在空中时没有攻击判定，只要不断跳起就可以躲开。另外，布利甘的援军中也会出现那种雪花状的魔物，需要时刻留神，否则被冻在布利甘面前就不好玩了。

3章6幕1节 罚

杀死了叛臣布利甘的格文多琳回到皇宫，等待着自己的却是反逆的罪名。奥丁王宣布废去格文多琳女战神的职位，放逐到偏僻的小镇上，追随“命运中的男子”，终此一生。格文多琳毫无怨言地接受了奥丁王的惩罚。在奥丁王的催眠法术下，格文多琳怀着对父亲的思念沉沉睡去……

3章6幕2节 失落的羽翼

格文多琳正独自站在露台上凝望面前寂静的小镇，身后响起了脚步声。格文多琳回过头来，眼前站着的就是自己“命运中的男子”——曾经在战场上相遇的“黑之剑士”奥兹瓦尔德（**オズワルド**）。

4章2幕1节 礼物

奥兹瓦尔德轻轻捧起格文多琳的右手，将一枚闪闪发亮的戒指戴在了那纤细而白皙的手指上。

“我想，一定是我想看到你的笑容。”看着不解的格文多琳，奥兹瓦尔德静静地说。

格文多琳虽然受到了打动，却依然不肯敞开自己的心扉……

4章2幕2节 无人之时

奥兹瓦尔德即将再次踏上征途。临行前，奥兹瓦尔德希望格文多琳能等待自己归来。然而，得知了自己手上的戒指就是提托雷尔戒指的格文多琳决定潜回王城，将戒指交给自己的父王。

4章2幕3节 涅比拉波利斯的凶兆

重新披挂整齐的格文多琳回到了奥丁王的王城涅比拉波利斯（**ネビュラポリス**），却感到了一种不祥的气息。城内的军士见到格文多琳后不由分说便白刃相向，格文多琳只得选择硬闯。

BATTLE

战斗版面移到了奥丁王的王城——魔王都市涅比拉波利斯（**魔王の都市ネビュラポリス**）。王城中的敌人攻击力很高，应当事先准备充足的回复道具。如果觉得难以抵挡，可以使用基本菜单中的“HOME”返回家中，到地图上的其它版面练练级。王城里可以找到不少名为“**カロッチオ**”的人形草，注意积攒一些。在这个版面中可以获得调合体力回复魔法药的药方，“**カロッチオ**”就是调合材料。另外，这个版面的一家商店中出售鸡蛋，从这里往后就可以用植物种子养鸡吃肉了。

4章4幕 魔王

格文多琳来到王座之前，看到的却是面目狰狞的父王。细辨之下，格文多琳发现奥丁王的头上竟然隐隐浮现出布利甘的面孔。

从恶魔女王手中获得力量并化成恶灵的布利甘占据了奥丁王的躯体，进而控制了整座王城。为了从恶灵手中救回父王，格文多琳举起了手中的枪。

BOSS 魔王·奥丁(オーダイン)

奥丁王会放出放射型的子弹，攻击范围很大，应当尽量拉远距离打游击，不要轻易接近。觉得来不及拉开距离时，可以利用二段跳到高空躲避。如果长时间待在远距离，奥丁王会使用高跳突然接近，回复时一定要注意，否则会被打个措手不及。扣去一定HP后，奥丁王会将手中的大锤掷出，大锤在地上来回弹跳，阻碍玩家的行动范围。此时更要注意调整距离，尽量等大锤跳远后再发动进攻，以免被夹击。如果觉得一般攻击风险大，可以不断击倒作为援军出现的小兵吸收魔素，然后使用魔法技发动攻击。

4章6幕 小鸟离巢

布利甘的恶灵被驱散，奥丁王恢复了神志。看到带着提托雷尔戒指回来的格文多琳，奥丁王道出了实情。原来，这是奥兹瓦尔德与奥丁王的约定。奥兹瓦尔德去打倒巨龙瓦格纳，夺取提托雷尔戒指，条件就是得到格文多琳。

得到提托雷尔戒指的奥丁王欣喜万分，许诺恢复格文多琳女战神的身份与名誉。但是，得知奥兹瓦尔德宁愿只身与巨龙战斗也要追求自己后，格文多琳决定回到“黑之剑士”的身边。

CHECK

到达这一章之后，只要在家中的蓝色魔法阵处按住方向键上后按○键，格文多琳就可以进入普卡镇（**プーカの町**）地下街，使用料理屋和饮茶店这两种设施了。在游戏中拿到食谱并凑齐相应的材料和钱币后就可以到这里来，通过饮食提升能力值。第一次进入普卡镇时会出现关于料理的系统解说。

5章2幕1节 离人未归

格文多琳在家中等待着奥兹瓦尔德，但记挂之人却迟迟不归。得知奥兹瓦尔德前往的战场是伯尔凯涅伦（**ボルケネルン**），之后，焦急的格文多琳决定亲自前去打探奥兹瓦尔德的下落。

5章2幕2节 炎之王奥尼奇斯

来到伯尔凯涅伦的格文多琳见到了统治炎之国的帝王奥尼奇斯（**オニキス**）。格文多琳问起奥兹瓦尔德的下落，原本态度热情的奥尼奇斯表情突然冷淡了下来。在格文多琳的追问下，奥尼奇斯道出了实情。

在格文多琳还年幼时，奥丁王曾经为炎之王奥尼奇斯和格文多琳定下了婚约，从此之后，格文多琳便一直是奥尼奇斯的心上之人。然而，为了得到提托雷尔戒指的奥丁王将格文多琳当作筹码“送给”了奥兹瓦尔德，这令奥尼奇斯万分恼恨。当奥尼奇斯找到奥兹瓦尔德“算账”时，不想给格文多琳添麻烦的奥兹瓦尔德决定独自承担责任。而奥尼奇斯提出的“补偿条件”，就是让奥兹瓦尔德替自己杀掉刚刚出生的预言之龙雷班坦（**レヴァンタン**）。这条邪龙是预言中为世界带来灾厄的元凶之一，虽然刚刚出生，但已经无人匹敌。奥兹瓦尔德依约进入洞窟深处和雷班坦战斗，但再也没有出来。

奥尼奇斯劝格文多琳放弃奥兹瓦尔德，但格文多琳不再答话，径直向洞窟深处冲去。奥尼奇斯急忙命令手下在后追赶。

BATTLE

在熔岩洞窟伯尔凯涅伦（**熔岩洞窟ボルケネルン**）的场景中，HP会因为酷热而不断下降，需要准备冷却剂（**クーラー**）进行预防。冷却剂可以在家中买到，也可以根据在熔岩洞窟中获得的药方调合。这个战斗版面中有种像着火的岩石一样在地上跳动的敌人，被打倒时会发生爆炸，威力巨大，一定要小心别被卷进去。

5章4幕 幼龙雷班坦

奥兹瓦尔德在洞窟深处奋力与雷班坦战斗，但由

于剑上的力量消失，渐渐不能抵挡。危急之际，格文多琳赶到，护住了奥兹瓦尔德。另一边，幼龙看到新的对手前来，当即转换了攻击目标。

BOSS 预言之龙·雷班坦(レヴァンタン)

雷班坦身形细小，还套着一副不合身的铠甲，看起来滑稽可爱，但力量却着实惊人。空中浮游时的光束攻击分为平射和对地扫射两种，平射光束只要下蹲就可以躲开，扫射光束则只在近身纠缠时使用，攻击时只要不恋战就没有危险。雷班坦有时会从空中落下伏到地上进行冲刺，此时应该迅速跳到背后跟着它走，因为冲刺结束时雷班坦会出现很长的硬直，是攻击的好机会。扣去一定体力后，雷班坦开始使用最恐怖的攻击——巨型光束，这招不仅范围极大，而且拥有一击致命的威力，必须根据情况灵活对应。近身时如果看到雷班坦仰头吸气且嘴边出现光芒，应该第一时间绕到雷班坦身后，这样就可以避过光束；拉远距离时则应该尽量拉远，保持在右上方的战斗雷达恰好显示不出雷班坦身影的位置，这样看到光束时还来得及跑开。如果在雷班坦在中距离突然开炮，则应该立刻蹲下，大多数情况下可以避过光束。尽量不要尝试跳跃躲避，因为光束持续时间很长，向下滑翔时很难保证不碰到。如果不擅长反应式的躲避方法，可以事先准备足够多的攻击魔法药，配合魔法技，在雷班坦剩余HP不多时从远距离射杀。

5章6幕 妻与夫

从后赶来的奥尼奇斯得知格文多琳击倒了邪龙，赞美之辞溢于言表。但当看到格文多琳专心照顾着伤重倒地的奥兹瓦尔德时，奥尼奇斯皱起了眉头，对与死之国的女王结下契约的奥兹瓦尔德大加贬斥。可就在此时，格文多琳霍然站起，警告奥尼奇斯不得再侮辱奥兹瓦尔德，否则便要刀兵相见。被格文多琳炽烈的感情震服的奥尼奇斯留下不会放弃的话后，转身离去。

6章2幕1节 朝露人生

奥兹瓦尔德回到普卡镇静卧养伤，格文多琳的心中总算得到了片刻的安宁，但对于奥兹瓦尔德身上的“死之契约”，格文多琳依然感到忧心。醒转过来的奥兹瓦尔德道出了实情：奥兹瓦尔德的亲人为了得到力量，将奥兹瓦尔德献给了死之国的女王。获得的魔剑之力确实强大，但同时也伴随着死的诅咒。一旦魔剑的力量消失，死神就会毫不犹豫地将奥兹瓦尔德带到死之国去。

看到为自己担心的格文多琳，奥兹瓦尔德感到了一丝慰藉。可就在这时，一名奥丁王的信使突然从天而降，将奥丁王在和妖精国的战争中败阵负伤，科尔多伦炉和提托雷尔戒指全都被夺走的消息告知了格文多琳，希望格文多琳能回到奥丁王身边，为魔王军而战。站在一旁的奥兹瓦尔德此时方知格文多琳将自己赠送的提托雷尔戒指献给了奥丁王，不禁惊愕万分。



6章2幕2节 取回爱的证明

奥兹瓦尔德对背叛了自己心意的格文多琳感到无比失望，无言地离开了住所。看着奥兹瓦尔德的背影，格文多琳感到了一种前所未有的痛苦。格文多琳告知信使，自己不会再回奥丁王的身边，但自己会为了魔王军的荣誉而战。

怀着不想失去奥兹瓦尔德的心情，格文多琳决定独自闯入妖精国，夺回提托雷尔戒指。

BATTLE

妖精之国林格费尔多（妖精の国リングフィールド）是个比较平静的战斗版面，没有特殊的地形效果，地上生长的人形草也不止一种，是个锻炼武器等级和调度道具的好地方。地图右下方的商店场景中有通向普卡镇地下街的传送点，可以在饮茶店中利用在林格费尔多得到的食谱及素材制做出HP回复量与经验值增加量都很高的食物。

6章4幕 新女王梅尔赛迪丝

在妖精之国最深处的宫殿中，格文多琳见到了接替艾尔法莉亚王位不久的新女王梅尔赛迪丝（**メルセデス**）。格文多琳向打败了自己父亲的梅尔赛迪丝出言索要提托雷尔戒指，但梅尔赛迪丝也没有理由交出这个足以左右战局的宝物。由于无法调停，双方只得武力解决。

BOSS 妖精女王·梅尔赛迪丝(メルセデス)

梅尔赛迪丝和奥丁王一样使用大面积的扩散箭，但不同之处在于身形细小的梅尔赛迪丝浮在空中，移动速度很快，攻击时机要把握得更准确一些。扣去一定HP后，梅尔赛迪丝还会射出如同大火球一样的巨型魔箭，近身时应当注意梅尔赛迪丝瞄准的方向。这一战的另一个特点是一方援军的数量很多，格文多琳常常需要同时面对女王和数名士兵，需要注意别被围攻。不过另一方面，普通敌人众多也有着“可以随时补充魔素”的好处，魔法技的使用频率比面对其他BOSS时高。多加使用的话，这一战应该不难胜出。



6章6幕1节 绝望与死期

格文多琳和奥兹瓦尔德的仆从们四处寻找奥兹瓦尔德的下落，终于在镇中一个偏僻的角落发现了茫然自失的黑之剑士。可就在此时，死神不详的身影出现在了绝望的奥兹瓦尔德身后……

6章6幕2节 失去的心

从妖精女王手中抢回了提托雷尔戒指的格文多琳匆忙赶回了小镇，但这里已经没有了奥兹瓦尔德的身影。格文多琳从悲伤的仆从口中得知，奥兹瓦尔德已经被死神带走了。

终章2幕1节 到死之国去

奥兹瓦尔德被带去的地方，是死之女王统治的国度恩德尔费亚（**エンデルフィア**），那是个只有死者才能前往的地方。为了去死之国救回奥兹瓦尔德，格文多琳决定去找唯一一个知晓通向死之国道路的人——自己的父亲奥丁王。

终章2幕2节 与魔王的交易

奥丁王命令格文多琳交出提托雷尔戒指，但格文多琳却要求奥丁王说出前往死之国度的方法。看到被自己放逐的女儿居然向自己提出交易，奥丁王非常恼怒，但为了得到戒指，也只得将格文多琳领到了恩德尔费亚。

BATTLE

死之国恩德尔费亚（**死の国エンデルフィア**）中的很多场景都被黑暗笼罩，视野非常狭窄，必须通过光明药（**シャイン**）照亮。光明药可以在家中买到，也可以通过在恩德尔费亚得到的魔法药方进行调合。死灵状的敌人平时是透明的，攻击不到，要吸收魔素之后才能实体化。因此战斗时应该先击倒其它敌人释放魔素，等死灵实体化后再发动攻击。特殊战斗场景中的死神是攻击力和防御力很高的强敌，攻击还附加毒状态，应当事先做好准备。

终章4幕 死之舞踏

经过艰难的跋涉，格文多琳终于在死之国最深处见到了死之女王奥迪特（**オデット**）。格文多琳请求奥迪特放回奥兹瓦尔德，但死之女王却对此不屑一顾，不准备交还通过死之契约得到的勇士之魂。于是，格文多琳将寄托着对心爱之人思念的战枪指向了死之女王。

BOSS 死之女王·奥迪特(オデット)

本章的最终BOSS就是这位掌管死亡的女王。奥迪特会不断放出死灵士兵，身边还围绕着很多浮游体，近身时会受到很大干扰，最好以魔法技配合进攻。序盘时，奥迪特会将身后背着的红色月牙当做镰刀掷出，攻击范围很大，应当拉远距离躲避。HP剩余不多时，奥迪特下半身化成蜘蛛形态，前方的两只触手会阻挡格文多琳的道路，需要伺机钻过去攻击女王的腹部。这个形态的奥迪特会不断回复HP，最好在道具的配合下进行集中攻击，避免战斗时间拖得过长。总之，死之女王防御高但攻击力较低，只要稳扎稳打就没什么问题。

终章6幕1节 被封闭的世界

经过拼死的激战，格文多琳终于打倒了死之女王，奥兹瓦尔德获救了。然而，临死的奥迪特却准备封闭死之国通向外界的道路，直接让格文多琳和奥兹瓦尔德与外界生死永隔。就在道路即将封闭之前，突然出现的奥丁王将二人救出了死之国。

终章6幕2节 父亲的尊严

成功返回王城的奥丁王依约向格文多琳索要提托雷尔戒指。格文多琳沉思片刻后对奥丁王说，这枚戒指如今寄托着自己的全部感情，如果失去它，自己的心灵就会变得一无所有，因此不能将它交给别人。

“清醒过来吧，爱情不过是种梦幻！”奥丁王怒喝道。

静静地注视了奥兹瓦尔德片刻后，格文多琳抬起了头：

“就算是种梦幻，我也不会再放手的。”

恼怒的奥丁王要为了自己的尊严和格文多琳决一死战，却被奥兹瓦尔德出言喝止。最终还是无法和女儿战斗的奥丁王长叹一声，将格文多琳托付给奥兹瓦尔德，黯然离去。

终章6幕3节 爱之幻

在普卡小镇的陋居中，格文多琳和奥兹瓦尔德相对而立。对于在征战之中失去了太多东西的两个人来说，彼此的价值和害怕失去对方的心情已经足以形成牢固的羁绊。眼前的喜悦与幸福，绝不仅仅是种梦幻。长久的对视之后，二人深深相拥在一起。

飞舞在格文多琳身边的那只小鸟，静静地飞走了……



世界中其它的叙事诗篇 其余章节 攻略流程提要

下面列出的是游戏后四位主人公以及终焉之章部分的基本流程。与格文多琳之章重复的战场版面情况基本相同，这里就不再赘述，只对新版面和新BOSS进行一下大致的介绍。

克尔涅留斯之章 被诅咒王子的冒险

克尔涅留斯（**コルネリウス**）是泰坦尼亚王国的王子。由于不顾身份和失去了祖国的公主贝尔贝特（**ベルベット**）相恋，克尔涅留斯受到了父王的斥责。不听劝阻的克尔涅留斯出外寻找自己的心上人，却在不明不白的情况下遭到暗算，被人用奇怪的法术变成了野兽并流放到死之国度。为了寻回自己的容貌和爱情，克尔涅留斯踏上了艰难的冒险之路……

序章：格文多琳之章结束后，章节选择画面中就会出现克尔涅留斯之章的书本。序章的战斗场景在绝望与疑惑之地（绝望**と**惑**いの**地），对克尔涅留斯的操作进行介绍。克尔涅留斯的基本攻击方式是按□键的连续斩击，按住方向键下再按□键是伏地撩击，原地按住□键是防御。按×键两段跳跃后按住方向键左右可以翻滚跳跃，翻滚跳跃中按□键是空中回旋攻击。

1章：战斗版面是死之国恩德尔费亚（死**の**国**エンデルフィア**），照亮场景用的光明药可以在家中买到。章节的BOSS是死之女王奥迪特（**オデット**），战斗方法和格文多琳之章相同。

2章：战斗版面是魔王都市涅比拉波利斯（魔王**の**都市**ネビュラポリス**）。章节的BOSS是武将布利甘（**ブリガン**），他的攻击方式没有什么变化。注意他胸前的四面护心盾，需要先用跳跃攻击将四面盾依次打落，才能有效对布利甘造成伤害。另外，打落盾牌后如果长时间不发动攻击，布利甘的手下还会重新把盾牌装上，因此打落盾牌后要集中进攻。

3章：战斗版面是伊尔利特的深邃森林（**イルリットの**深**い**森），章节的BOSS是贝尔贝特的哥哥英格贝（**イングヴェイ**）用魔法变幻成的假贝尔贝特，战斗方法和格文多琳之章的贝尔贝特相同。

4章：战斗版面是冬之霍伦的山脊（**ウインターホルンの**尾根），这里将迎来新的章节BOSS——暴龙瓦格纳（**ワーグナー**）。瓦格纳的主要攻击方式是飞行中的火焰扫射以及俯冲扑抓，威力都很高，如果来不及拉开距离，可以尝试用二段跳从瓦格纳背上跳过去。HP降到一半以下时，瓦格纳会卷起飓风限制克尔涅留斯的活动区域，此时更应当多使用跳跃躲避进攻。瓦格纳垂下来的头上是可以站立的，如果看准机会跳上去，可以形成连续攻击的好机会。另外，这一战中有冰火两类的浮游型敌人作为援军出现，撞到以后分别会出现冻结和着火状态，需要特别留神。

5章：战斗版面是亡国巴伦达因的首都（亡国**バレンタインの**首都），这个版面实际上就是格文多琳之章的版面飞沙走石的岚之战场（吹**き**荒**れる**岚**の**战场），只是敌人的实力发生了很大改变，能得到的道具也变得高级了。章节的BOSS是妖精公主梅尔赛迪丝（**メルセデス**）。此时的梅尔赛迪丝还未当上女王，但战斗方式是和格文多琳之章相同的。

6章：战斗版面是熔岩洞窟伯尔凯涅伦（熔岩洞窟**ボルケネルン**），章节BOSS是预言之龙雷班坦（**レヴァンタン**），战斗要领依旧。

终章：战斗版面是泰坦尼亚城平民街（**タイタニア**城下町），这个新版面本身并没有什么特别之处，但其中配置的敌人非常强，应当做好充足的准备再来挑战。这个版面中有一种软体动物状的绿色敌人，用普通攻击和魔法技打不倒它们，只能通过魔法药干掉。在这个版面中得到的魔法药配方杀戮云（**キラークラウド**）和版面商店中出售的燃烧弹（**ナパーム**）都可以。另外，如果用普通攻击暂时打散这种敌人，有几率掉出魔虫剂（**ウーム**）这种魔法药来，用它也可以把这种软体动物击倒。克尔涅留斯之章的最终BOSS是三大魔法师之一的乌鲁兹尔（**ウルズール**）放出的暴龙贝利亚鲁（**ベリアル**），它的攻击方式没什么变化，但防御力变得非常高，召唤出的援军也很强大，需要耐心作战才能取胜。

本章结束后，章节选择画面中出现梅尔赛迪丝之章的书本。

梅尔赛迪丝之章 妖精国物语

妖精国的公主梅尔赛迪丝（**メルセデス**）憧憬着自己的母亲——妖精女王艾尔法莉亚（**エルファリア**），想像母亲一样拥有在战场上驰骋的力量。然而，在与魔王国残酷的战争之中，艾尔法莉亚失去了生命。年幼的梅尔赛迪丝甚至没有时间从悲伤中走出，就要背负起整个妖精之国，以及母亲遗下的石弓……

序章：序章的战斗场景在妖精之国林格费尔多（妖精**の**国**リングフィールド**），对梅尔赛迪丝的操作进行介绍。梅尔赛迪丝的攻击方式比较特殊，按□键是射出弩箭，可以连续发射。按住方向键下再按□键是贴地面前进的贯通箭，按住□键蓄力后再松开可以放出扩散追踪箭，原地按住□键是防御。梅尔赛迪丝的能量槽代表剩余子弹的数量，全部用尽时也不会出现行动不能状态，但需要按方向键下加□键来上子弹。梅尔赛迪丝按×键两段跳跃后可以浮在空中，在空中用方向键可以自由飞行，飞行中再按□键就可以降落。飞行中可以使用普通攻击和蓄力箭，但不能上子弹，必须落地后再进行。

1章：战斗场景是伊尔利特的深邃森林（**イルリットの**深**い**森），章节BOSS是暴龙贝利亚鲁（**ベリアル**）。

2章：战斗场景是妖精之国林格费尔多（妖精**の**国**リングフィールド**），章节BOSS是魔剑士奥兹瓦尔德（**オズワルド**）。奥兹瓦尔德在这里首次作为BOSS出现，使用的攻击方式有连续斩击、长距离跳跃斩击和突进，并且会不时变化成“黑之剑士”形态。奥兹瓦尔德受到攻击时不易产生硬直，而且移动速度非常快，很难拉开距离，对于耐久力不高的梅尔赛迪丝来说是个强敌。如果觉得难以周旋，可以尝试如下方法：事先准备足够多的回复魔法药（**ヒール**）或者回复HP较多的食物，一开战就站在奥兹瓦尔德面前不断射击，对奥兹瓦尔德的攻击也不用躲避。承受数次攻击后，梅尔赛迪丝会被打飞，这种状态下起身时有一段无敌时间，利用这段时间回复HP或者上子弹，然后继续射击。如此反复，可以意外简单地硬拼过去。

3章：战斗版面是冬之霍伦的山脊（**ウインターホルンの**尾根），章节BOSS是暴龙瓦格纳（**ワーグナー**），站在瓦格纳头上时是可以上子弹的，在连续射击的威力下不难取胜。

4章：战斗版面是泰坦尼亚城平民街（**タイタニア**城下町），由于敌人较强，事先应做好充分的准备。梅尔赛迪丝的贯通箭和魔法技“**ラウンドショット**”可以击倒软体动物状敌人，不用专门准备攻击魔法药。章节BOSS是三大魔法使之一的贝尔多（**ベルドー**）。贝尔多是版面中魔法师类敌人的加强版，每承受一次攻击就会瞬间移动，不易短时间内连续造成伤害。再加上两个小BOSS级斧骑士（**アックスナイト**）的夹攻，算是一场难度较高的硬仗。攻略时应当先拉开和贝尔多的距离，尽快击倒两名斧骑士，然后等待贝尔多召唤飞刀，用攻击把飞刀弹回去。贝尔多被弹回的飞刀击中时会出现硬直，上前射击一轮，反复几次即可将贝尔多打倒。

5章：战斗版面是死之国恩德尔费亚（死**の**国**エンデルフィア**）。章节BOSS是死之女王奥迪特（**オデット**）。

6章：战斗版面是熔岩洞窟伯尔凯涅伦（熔岩洞窟**ボルケネルン**），章节BOSS是预言之龙雷班坦（**レヴァンタン**）。

终章：战斗版面是飞沙走石的岚之战场（吹**き**荒**れる**岚**の**战场），梅尔赛迪丝之章的最终BOSS是魔王奥丁（**オーダイン**）。奥丁的攻击方式没有什么变化，只要保持距离发动攻击就不难取胜。

本章结束后，章节选择画面中出现奥兹瓦尔德之章的书本。

奥兹瓦尔德之章 死亡与暗黑剑

自幼身世不明的奥兹瓦尔德（**オズワルド**）被妖精国的贵族梅尔宾（**メルヴィン**）收养，奥兹瓦尔德对待梅尔宾如同亲生父亲一般敬重。在梅尔宾的授意下，奥兹瓦尔德与死之国的女王签订了契约，以套上生命枷锁为代价换来了魔剑的力量。可是，在妖精国的内乱中，奥兹瓦尔德惊愕地发现，梅尔宾只不过把自己当成一件工具。心如死灰的奥兹瓦尔德被死神带到了死之国，却意外地遇到了魔王奥丁（**オーダイン**）……

序章：战斗场景是冬之霍伦的山脊（**ウインターホルンの**尾根），对奥兹瓦尔德的操作进行介绍。奥兹瓦尔德的基本攻击方式是按□键的连续斩击，但比较特殊的是按住□键也不能进行防御，取而代之的是变身成“黑之剑士”。变身中的奥兹瓦尔德攻击力和速度大幅上升，但能量不断下降，

能量降为零时同样会出现行动不能状态，因此要慎重使用。操作介绍完成时会出现一名小BOSS——魂之冒渎者巴古贝亚（魂の冒涜者バグベア），由于初期能力值较低，需要小心应付。

1章：战斗版面是魔王都市涅比拉波利斯（魔王の都市ネビュラポリス），章节BOSS是武将布利甘（ブリガン）。

2章：战斗版面是飞沙走石的岚之战场（吹き荒れる嵐の战场），章节BOSS是两名死神雷伊斯（レイス）。雷伊斯是死之国场景中的小BOSS，主要攻击方式是镰刀斩击和召唤浮游灵，并不算很强。不过，当雷伊斯受到连续攻击时会实体化并使出威力较强的反击技，攻击时应当注意节奏，伺机回避。

3章：战斗场景是伊尔利特的深邃森林（イルリットの深い森），章节BOSS是暴龙贝利亚鲁（ベリアル）。

4章：战斗版面是死之国恩德尔费亚（死の国エンデルフィア），章节BOSS是魔王奥丁（オーダイン）。由于奥兹瓦尔德攻击距离短，推荐一击离脱的战术，打两下就跑，以免被奥丁威力强劲的锤击打到。

5章：战斗版面是冬之霍伦的山脊（ウインター―ホルンの尾根），本章会出现软体动物状敌人，要事先准备好攻击魔法药。章节BOSS是暴龙瓦格纳（ワーグナー）。

6章：战斗版面是泰坦尼亚城平民街（タイタニア城下町），章节BOSS是三大魔法使之一的斯卡尔盖伊（スカルガイ），他的攻击方式和贝尔多（ベルドー）没什么区别，同样用弹返飞刀的方法对付即可。这一战中会出现小BOSS级的魂之冒渎者巴古贝亚（魂の冒涜者バグベア），实力较强，击倒它们要花很大工夫。不过魂之冒渎者巴古贝亚移动比较缓慢，如果觉得实力不足，可以远离它们，集中对付斯卡尔盖伊即可。

终章：战斗版面是熔岩洞窟伯尔凯涅伦（熔岩洞窟ボルケネルン）。奥兹瓦尔德之章的最终BOSS是炎之王奥尼奇斯（オニキス），首次上阵的炎之王会变化成火焰巨人，主要攻击方式有火炎弹和突进攻击。向上方射出的火炎弹落地时会产生起火，突进攻击时身后留下的火焰也带有攻击判定，要通过跳跃躲开。奥尼奇斯突进攻击结束时有上跳和下铲两种收招攻击，不要贸然接近，应该等全部结束后再上前攻击。HP降到一半以下时，奥尼奇斯会使用火焰飞拳，中距离时注意不要被这招奇袭。推荐给奥兹瓦尔德装备上耐火的项链（耐火のペンダント），这个道具可以防止着火状态，战斗时能免去不少麻烦。

本章结束后，章节选择画面中出现贝尔贝特之章的书本。

贝尔贝特之章 与命运同在

身为在动荡中灭亡的王国巴伦达因最后的继承人，贝尔贝特（ベルベット）和哥哥英格贝（イングヴェイ）在伊尔利特森林中过着隐姓埋名的生活。当得知自己真正的父亲奥丁王准备夺取科尔多伦结晶炉时，不希望看到巴伦达因悲剧再度重演的贝尔贝特开始四方奔走。在旅途中贝尔贝特结识了泰坦尼亚王子克尔涅留斯（コルネリウス），两人堕入了爱河。然而，就在贝尔贝特心中刚刚萌生小小的幸福之时，不为人知的阴谋却从身边悄悄逼近……

序章：战斗版面是死之国恩德尔费亚（死の国エンデルフィア），对贝尔贝特的操作进行介绍。贝尔贝特的基本攻击方式是按□键的锁链挥击，连击中配合方向键可以改变攻击方向，按住□键蓄力后松开可以使出大面积的锁链追踪攻击。按×键两段跳跃后再按×键可以用锁链做出荡秋千式的空中移动。

1章：战斗版面是死之国恩德尔费亚（死の国エンデルフィア）。章节BOSS是死之女王奥迪特（オデット）。

2章：战斗场景是妖精之国林格费尔多（妖精の国リングフィールド），章节BOSS是妖精女王梅尔赛迪丝（メルセデス）。

3章：战斗场景是亡国巴伦达因的首都（亡国バレンタインの首都），章节BOSS是武将布利甘（ブリガン），同样要先打掉他胸前的四面护心盾。

4章：战斗版面是冬之霍伦的山脊（ウインター―ホルンの尾根），章节BOSS是暴龙瓦格纳（ワーグナー）。

5章：战斗场景是伊尔利特的深邃森林（イルリットの深い森），章节BOSS是魔王奥丁（オーダイン）。

6章：战斗版面是泰坦尼亚城平民街（タイタニア城下町），章节BOSS是魔法使贝尔多（ベルドー）和暴龙贝利亚鲁（ベリアル）。这次魔法使和龙一起上阵，而且两方都擅长远程攻击，躲避和回复比较困难。贝尔多的HP比较低，应当先集中精力打倒，然后再对付贝利亚鲁。

终章：战斗版面是魔王都市涅比拉波利斯（魔王の都市ネビュラポリス）。贝尔贝特之章的最终BOSS是达科巴之兽（ダーコーヴァの兽），也就是贝尔贝特的双胞胎哥哥英格贝（イングヴェイ）的真身。达科巴会吐出火炎弹，还会通过重击地面造成大面积火焰，限制贝尔贝特的行动。由于可以立足的地方很少，战斗前最好装备上耐火的项链（耐火のペンダント），否则着火后会比较麻烦。另外，达科巴的背上其实是可以站立的，虽然不太容易跳上去，但成功后可以形成长时间的攻击机会，有尝试一下的价值。

本章结束后，章节选择画面中出现终焉之章的书本。

终焉之章

终焉之章是本作剧情的最后一章，由五段叙事诗构成，分别对应游戏中的五位主角。每段叙事诗包括剧情和一场BOSS战，玩家可以用任意主角和BOSS们展开对决，但只有选择各叙事诗对应的主角打倒BOSS后才能迎来真正的结局。主角们在前面各章中的能力值和道具会反映在本章之中，如果对付BOSS时感觉吃力，可以回到各主角的原章中进行修炼并收集道具，然后再回来继续挑战。

第1叙事诗 六目的魔兽

本章对应的主角是克尔涅留斯（コルネリウス），对阵的BOSS是最终形态的达科巴之兽（ダーコーヴァの兽）。达科巴此时变化成一只三头魔兽，三个头分别使用毒、炎、冰的攻击招式：中央的炎之头使用火炎弹攻击；左侧的毒之头会放出毒雾，毒雾漂浮时不要跳起，否则会中招；右侧的冰之头会放出冰晶，应当小心击碎，否则会被冻结。击打地面燃起火焰的招式依然健在，但捶击时地面会发生隆起，借助隆起的部分可以跳到达科巴头上发动攻击。



第2叙事诗 冥府之王

本章对应的主角是奥兹瓦尔德（オズワルド），对阵的BOSS是冥府之王加隆（ガロン）。加隆的主要招式是舌头攻击和释放蛆虫。序盘时奥兹瓦尔德无法伤到加隆的HP，需要先从边沿开始依次攻击三个头颅。当加隆使用脖子扎到地下四处乱钻的招数时，不要离加隆太远，应当保持在近距离错开脖子和骨骼，继续对头颅进行攻击。当三个头颅都被打碎后，蓝色的核心就会露出来，攻击核心就可以使加隆的HP受到损伤。不过，核心露出的时间只有数秒，之后加隆的头颅就会再生，因此在核心露出时应当全力进攻。

第3叙事诗 灼热的化身

本章对应的主角是梅尔赛迪丝（メルセデス），对阵的BOSS是炎之王奥尼奇斯（オニキス）。奥尼奇斯的攻击方式和奥兹瓦尔德之章相同，战斗要领也没有什么变化。梅尔赛迪丝的集中攻击威力很高，近身硬拼的方法依然可行，如果觉得周旋太麻烦，完全可以用起身无敌时间加回复药撑过去。

第4叙事诗 结晶炉

本章对应的主角是贝尔贝特（ベルベット），对阵的BOSS是结晶炉科尔多伦（コルドロン）。这个大型BOSS的防御力是全BOSS中最高的，应当事先做好打持久战的准备。战斗开始后沿着结晶炉四周的管道和圆环向上跳，到达顶层后会看到结晶炉的眼睛。眼睛和四周的手臂会向贝尔贝特发动进攻，应当先清除手臂再集中攻击眼睛。眼睛破坏掉之后，科尔多伦就会倒地并露出底部的核心，全力进攻核心可以对科尔多伦造成很大伤害。数秒之后，科尔多伦会重新启动并再次张开眼睛，重复上面步骤即可。进攻眼睛时，科尔多伦有时会使出全屏判定的必杀攻击，此时需要根据屏幕提示尽快向下跳，否则难逃一死。另外，战斗中科尔多伦会不断吸收贝尔贝特的能量，只要按住R1键就可以将失去的能量吸收回来。

第5叙事诗 最后之龙

本章对应的主角是格文多琳（グウエンドリン），对阵的BOSS是完全体的预言之龙雷班坦（レヴァンタン）。在结晶炉的力量之下，雷班坦成长为一条巨龙，而格文多琳要站在巨龙的身上作战。战斗的基本步骤是寻找距离最近的立足点不断向上跳，期间雷班坦会使用光球和雷击发动进攻。雷击的威力很高，但轨迹是固定的，需要看准时机避开。雷班坦有时会垂下头来，此时可以攻击龙头，但巨龙身体上纵向移动的部分是带有攻击判定的，注意不要碰上。跳到头部以后，攻击头上的王冠就可以削去雷班坦的HP。受到一定伤害后，雷班坦会将格文多琳抖落下去，这时就需要重新往上跳。重复几次之后就可以将雷班坦打倒。

五场BOSS战全部结束后就会出现终焉之章的结局，在“Fin”画面中不按任何按键静等一会，可以看到一段隐藏情节。回到章节选择画面之后会追加第7本书，里面是后续剧情，也就是游戏真正的大结局。

利用版面场景中获得的原材料调合出战斗时所需的各种道具

如同前面的系统介绍中提过的，魔法药与料理在本作的流程中占据着相当重要的位置。为了让大家在流程中能够更加方便地查阅调合方法，我们将魔法药与料理的调合资料列在下面。不过还是应当注意，只有在游戏中实际拿到了调合的药方及食谱之后才能进行调合，在没有拿到之前，即使参照了下面的资料也是不能调合成功的。

魔法药调合表

素材	マテリアル0	マテリアル2	マテリアル4	マテリアル6	マテリアル8
オニオンヌ	アンチドート	ナパーム	ドレイン	ラックアップ	ヴァリアンス
カロッチオ	ヒール	ペインキラー	アンリミテッドパワー	トキシック	エリクサー
ターニー	ウォーマー	ウーズ	キラークラウド	ファイヤーエレメント	リジェネレーション
トリカブ	シャイン	ペインキラー	ラックアップ	アンチドート	ブリザード
トロルの奥歯	ゼロカウント	ジャグル	–	クイックグロワー	ゴールド
ハバニール	クーラー	アンリミテッドパワー	メタモルフォーズ	アイスエレメント	エクストラフォゾン
ミルク	ヨーグルト	ヨーグルト	ヨーグルト	ヨーグルト	ヨーグルト



饮茶店食谱

TAKE OUT						
No	名称	材料	费用	经验值	HP回复量	食谱获得
1	プラリネチョコ	チョコの实、ルーワートの种	アリエル硬币	700×2	500×2	グウエンドリン6章3幕
2	ナッツクッキー	タマゴ、ルーワートの种	アリエル硬币	1200	800	ベルベット3章3幕
3	マルベリータルト	タマゴ、痛んだマルベリー、マルベリーの实	アリエル硬币	800×2	700×2	メルセデス2章3幕
4	ブラウニー	タマゴ、ルーワートの种、しなびたナップル、チョコの实	バレンタイン金币	2000×2	2000×2	メルセデス6章3幕
–	ジンジャービスケット	–	–	50	300	制作TAKE OUT类食物时附送

TAKE OUT						
No	名称	材料	费用	经验值	最大HP增加量	食谱获得
5	トプフェンパラチンケン	ミルク	アリエル硬币	500	2	コルネリウス6章3幕
6	甘いパラチンケン3种	ミルク、マルベリーの实、マグルの实、ナップルの实	纪念硬币	5500	30	吃10次"トプフェンパラチンケン
7	チュロス	タマゴ	アリエル硬币	500	2	ベルベット1章3幕
8	チョコチュロス	タマゴ、チョコの实	アリエル硬币	1800	11	吃4次"チェロス"
9	ナップルパイ	ナップルの实、ルーワートのハーブ	アリエル硬币	4300	19	オズワルド6章3幕
10	ミルフィーユ	タマゴ、ミルク、マルベリーの实	アリエル硬币	1850	13	オズワルド3章3幕
11	シュトウルーデル	タマゴ、ルーワートの种、しなびたナップル、ナップルの实	バレンタイン金币	5900	26	コルネリウス6章3幕
12	チーズケーキ	タマゴ、ミルク、チーズ	アリエル硬币	1950	12	オズワルド5章3幕
13	ヨーグルトチーズケーキ	タマゴ、ミルク、チーズ、ヨーグルト	アリエル硬币	4300	26	吃3次"チーズケーキ"
14	ホットケーキ	タマゴ、ミルク	アリエル硬币	1200	7	メルセデス4章3幕
15	フォンダンショコラ	タマゴ、ミルク、チョコの实	アリエル硬币	1900	13	グウエンドリン6章3幕
16	マグルのコンフィ	マグルの实	アリエル硬币	500	2	グウエンドリン4章3幕
17	ナップルのソルベ	ミルク、ナップルの实	アリエル硬币	2200	8	グウエンドリン5章3幕
18	ターニーのムース	ミルク、ターニー	アリエル硬币	1400	9	メルセデス3章3幕
19	果实のアイスとクーリ	タマゴ、マグルの实、マルベリーの实	バレンタイン金币	2150	14	グウエンドリン5章3幕
20	マグルのクレメダンジュ	タマゴ、マグルの实、チーズ	アリエル硬币	2100	14	ベルベット2章3幕
21	ヨーグルトとマグルのクレメンダンジュ	チーズ、タマゴ、マグルの实、ヨーグルト	バレンタイン金币	4900	28	吃3次"マグルのクレメダンジュ"
22	ヨーグルトのムース	ヨーグルト、タマゴ	アリエル硬币	2200	14	コルネリウス4章3幕
23	ヨーグルトと果实のムース	ヨーグルト、タマゴ、マルベリーの实	アリエル硬币	3300	24	吃6次"ヨーグルトのムース"
24	ウフ・ア・ラ・ネージュ	タマゴ、ルーワートの种、ナップルの实、マルベリーの实	バレンタイン金币	4500	22	ベルベット4章3幕
25	ブランマンジエ	ミルク、ローズマイルの种、ナップルの实、マルベリーの种	バレンタイン金币	4100	24	メルセデス6章3幕
26	ヨーグルトのジェラード	ヨーグルト、ミルク、ナップルの实、マグルの实	纪念硬币	7000	33	ベルベット5章3幕

料理屋食谱

TAKE OUT						
No	名称	材料	费用	经验值	HP回复量	食谱获得
1	ラムの纲焼き	ラム肉	アリエル硬币	300×2	1500×2	オズワルド2章3幕
2	おべんとパン	タマゴ、ホットクロスパン	アリエル硬币	400×3	第1次1000，第2、3次400	グウエンドリン5章3幕

食事						
No	名称	材料	费用	经验值	最大HP增加量	食谱获得
3	鱼介类のサラダ	エビ、オニオンヌ	アリエル硬币	1200	7	グウエンドリン5章1幕
4	鱼介类と果实のサラダ	エビ、オニオン	アリエル硬币	1900	15	吃4次"鱼介类のサラダ"
5	サーモンのカルパッチョ	鱼の切り身、オニオンヌ	アリエル硬币	1200	7	ベルベット2章3幕
6	野菜サラダ	オニオンヌ、カロッチオ、ターニー	アリエル硬币	1900	12	グウエンドリン6章3幕
7	マンドラゴラサラダ	オニオンヌ、カロッチオ、ターニー、ハバニール、トリカブ	纪念硬币	8000	33	吃4次"野菜サラダ"
8	手长エビのチップスサラダ	エビ、カロッチオ、ローズマイルの种	アリエル硬币	2100	15	コルネリウス5章3幕
9	エスカベーシュ	鱼の切り身、オニオンヌ、ミルク、ハバニール	バレンタイン金币	4200	25	メルセデス6章3幕
10	サーモンとマグルのエスカベーシュ	鱼の切り身、オニオンヌ、ハバニール、ミルク、マグルの实	纪念硬币	7500	35	吃2次"エスカベーシュ"
11	サーモンのヴァーブル	鱼の切り身、ナップルの实、マルベリーの实、オニオンヌ	バレンタイン金币	4500	24	コルネリウス5章3幕
12	グラタンスープ	チーズ、オニオンヌ、ホットクロスパン	アリエル硬币	1400	10	オズワルド3章3幕
13	チーズの冷制スープ	ヨーグルトチーズ、ミルク	アリエル硬币	2600	18	ベルベット5章3幕
14	ヴィシソワーズ	ルーワートのハーブ、オニオンヌ、ミルク	バレンタイン金币	4650	28	コルネリウス6章3幕
15	コンソメスープ	鸡肉、ルーワートのハーブ、オニオンヌ、カロッチオ	纪念硬币	8300	35	グウエンドリン6章3幕
16	ポトフ	鸡肉、カロッチオ、ターニー	アリエル硬币	2800	15	メルセデス2章3幕
17	クリームシチュー	鱼の切り身、ミルク	アリエル硬币	1300	6	オズワルド5章3幕
18	ターニークリームシチュー	鱼の切り身、ミルク、ターニー	アリエル硬币	2300	13	吃4次"クリームシチュー"
19	ヨーグルトシチュー	鸡肉、カロッチオ、ヨーグルト	アリエル硬币	3850	22	メルセデス3章3幕
20	エビのペペロンチーノ	エビ、ハバニール	アリエル硬币	1100	9	グウエンドリン6章3幕
21	ニョッキ	ミルク	アリエル硬币	500	2	オズワルド1章3幕
22	3色のニョッキ	ミルク、タマゴ、カロッチオ、ハバニール	バレンタイン金币	5000	25	吃6次"ニョッキ"
23	エビドリア	エビ、チーズ、ミルク	アリエル硬币	1750	13	メルセデス4章3幕
24	キャツシュロレーヌ	タマゴ、オニオンヌ、チーズ	バレンタイン金币	1900	13	オズワルド3章3幕
25	オムレツ	タマゴ	アリエル硬币	450	2	グウエンドリン4章3幕
26	チーズオムレツ	タマゴ、チーズ	アリエル硬币	1300	8	吃4次"オムレツ"
27	エビのハーブロースト	エビ、ルーワートのハーブ	アリエル硬币	3000	17	ベルベット4章3幕
28	鸡肉のグラタン	鸡肉、チーズ	アリエル硬币	1500	8	メルセデス3章3幕
29	鸡肉とオニオンヌのグラタン	鸡肉、チーズ、オニオンヌ	アリエル硬币	3000	16	吃5次"鸡肉のグラタン"
30	スパイシーチキン	鸡肉、ハバニール	アリエル硬币	1900	10	グウエンドリン5章3幕
31	ラム肉のタルタルステーキ	ラム肉、タマゴ	アリエル硬币	1300	11	ベルベット3章3幕
32	ラム肉のロースト	ラム肉、ナップルの实、マルベリーの实、オニオンヌ	バレンタイン金币	4100	26	ベルベット4章3幕
33	若鸡のガランティーヌ	鸡肉、ミルク、オニオンヌ、ターニー	バレンタイン金币	4800	27	オズワルド5章3幕
34	シャリアピンステーキ	ルーワートのハーブ、ラム肉、オニオンヌ、カロッチオ、ターニー	纪念硬币	9999	40	オズワルド6章3幕

魔法药效果表

编号	名称	效果	入手
A	アンチドート	完全治疗毒状态的药	合成/店
B	ブリザード	在周围卷起冻结一切的暴风雪	合成
C	クーラー	防止酷暑造成的伤害，治疗着火效果	合成/店
D	ドレイン	从周围所有的生物身上提取魔素	合成
E	エリクサー	能瞬间治愈任何重伤的最高级治疗药	合成
F	ファイヤーエレメント	通过火精之力使3次损伤无效化并对敌人造成伤害	合成
G	ゴールド	生成金钱	合成
H	ヒール	回复200HP的药物	合成
I	アイスエレメント	通过冰精之力使3次损伤无效化并对敌人造成伤害	合成
J	ジャグル	将地面上所有道具变换成别的道具	合成
K	キラークラウド	生成接触到就会被施以死之诅咒的毒云	合成
L	ラックアップ	敌人容易掉落道具	合成
M	メタモルフォーズ	治疗青蛙状态，但人类状态下饮用会变成青蛙	合成
N	ナパーム	放出在地面穿行的火焰，给敌人造成伤害并附加着火状态	合成/店
O	ウーズ	召唤能缠住敌人并阻止其行动的软体生物	合成
P	ペインキラー	收到的损伤减半，并且不易出现硬直	合成
Q	クイックグロワー	让范围内所有的植物结果	合成
R	リジェネレーション	让HP慢慢回复的药物	合成
S	シャイン	放出神圣之光照亮冥界的黑暗	合成/店
T	トシキック	放出在地面穿行的毒云，给敌人造成伤害并附加中毒状态	合成
U	アンリミテッドパワー	减缓能量降低的幅度	合成
V	ヴァリアンス	下一次攻击的伤害量变成HP-1的5倍，但自己的HP变成1	合成
W	ウォーマー	防止严寒造成的伤害	合成/店
X	エクストラフォゾン	生成大量魔素	合成
Y	ヨーグルト	使食物经验值增幅的魔法药	合成
Z	ゼロカウント	让计时器归零	合成



光明系列的最新作《光明之风》终于如其发售了。本作仍然采用了美女画师TONY担当人设，并且请来了绿川光、石田彰和保志总一朗3小强等人担任主要角色的声优。其制作阵容之强由此可见。另外，实际游戏中流程部分虽然很简单，但灵魂模板、心象世界以及冶炼屋的武器道具合成等系统部分也是值得玩家仔细研究的。下面将为大家奉上本游戏的完全攻略。 □文/龙马

SHINING WIND

シャイニング・ウィンド

PS2	本刊译名：光明之风				CERO B
	SEGA	7329日元	2007年5月17日		
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1-2人	544KB	

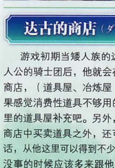


系统介绍 SYSTEM PIONT

光明系列从开创之初便拥有自己特有的一套游戏系统，即便是已经转型成A・RPG之后，也依然继承了这一特点。对于本作中涉及到的各种系统，下文将给大家做详细的介绍。

本阵

本游戏中主人公所属的光明骑士团——鲁米纳斯奈次在序篇部分是以破损的光风馆作为临时本阵的。说到本阵，在游戏中有着举足轻重的地位，像道具屋、冶炼屋等等设施都建在本阵中，下文中将会有具体说明。另外，可以在本阵中与已加入的同伴角色对话，游戏中有许多的特殊道具都是需要主人公与某位同伴对话后再一起组队去某个地方获得的。



灵魂模板（ソウルマトリクス）

在游戏的第一章，当**ホウメイ**加入主人公的队伍后，与她对话就能进行灵魂模版的调整。灵魂模板系统是本游戏的精髓之一，简单地说本系统就是将主人公在战场等地获得的灵魂碎片（**ソウルピース**）装起来，获得各种附加的能力。通过有效地调整，可以使我方角色的能力得到大幅提升。尤其是在后期的BOSS战前，适当地调整灵魂模板，可以使BOSS战变得更加轻松。还有，在游戏中当玩家收集到30种、120种以及全部的灵魂碎片时，还可以得到特殊的装备品作为奖励。

→游戏中的剧情对话仍然全程语音，想学日文的玩家一定不要跳过。

←TONY的人设就一个字——强！只为这一点就足以成为买下这个游戏的理由了。

达古的商店（ダグの店）

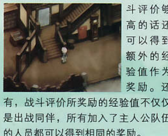
游戏初期当矮人族的达古加入到主人公的骑士团后，他就会在本阵中建起商店，（道具屋、冶炼屋）在战斗时如果感觉消费性道具不够用的话，就来这里的道具屋补充吧。另外，除了可以在商店中买卖道具之外，还可以与达古对话，从他这里可以得到不少的有用情报，没事的时候应该多来跟他聊聊。



←提前预定所获赠的限定CD，非常具有收藏的价值！

作战会议室

在进入本阵入口附近右边的门后，就来到了作战会议室。在本游戏中，进行所有的战斗之前都要先到作战会议室来，分析战况、选好出战同伴后才能开始战斗。在战斗结束后也会列出该次战斗的“战果报告”，如果战斗评价够高的话还可以得到额外的经验值作为奖励。还有，战斗评价所奖励的经验值不仅仅是出战同伴，所有加入了主人公队伍的人员都可以得到相同的奖励。



心之镜

在我方本阵的楼梯中央部分有一个巨大的镜子，从这里就可以进入到“镜之世界”。在镜之世界中可以随意选择已经通过了的关卡，并且还可以随意选择出战同伴，另外就连“心剑”也可以自由选择。在游戏中镜之世界是玩家最好的练级和刷道具的场所，同时也是个挣钱的好地方，一定要多加利用。



←战斗时选择不同同伴，使用心剑也会发生变化。

灵树

传说它是通往精神世界的入口。游戏中通过灵树可以实现不同地点的瞬间移动。在光风馆旁边的那颗灵树还有着特殊的用途——进入同伴的内心。当主人公与队伍中的某位同伴的感情度达到了一定的高度时，就可以通过这棵灵树进入到该角色的内心世界，装备灵魂碎片，提升同伴的各项能力。



←回复道具只有三个，制作组有明显的偷懒嫌疑。

混沌之门（カオスゲート）

在游戏中的地图上徘徊的黑色物体就是混沌之门。当主人公与之接触后，就会进入到其内部发生战斗，将其中的小BOSS击倒后就能净化混沌之门得到灵魂碎片。并且还可以在圣**フィリアス**王城得到资金奖励。需要注意的是在混沌之门内时，“守护天使”会出现协助主人公进行战斗，但是她如果被敌人击倒，主人公就会被强制送出混沌之门。另外，在混沌之门内是不能使用道具的，进去前一定要做好准备。

装备品和鉴定

在战场上将敌人击倒后随机入手的或是宝箱中的装备品中，有一部分是打上了“？”标记的，这些物品都是没有经过鉴定的“未知品”在此状态下是不可以进行装备或是冶炼的。没有经过鉴定的“未知品”需要在城镇等地的鉴定屋中进行鉴定，之后就可以进行正常的装备了。另外，经过鉴定的装备品的能力要比通常的装备品高出一些，所以，当玩家入手了新的装备品后，一定不要忘记去进行鉴定。

游戏中兽人角色名字的由来



←游戏中地图被分为若干区域，看起来一目了然。

略懂日文的玩家也许会发现，游戏中通商联合国セイラン的几位角色的名字和一部分地名是不是有点熟悉呢，如果我告诉大家这些人的名字是出自我国的四大名著之一的三国志中的著名武将和地名，大家会相信吗……下面将列举出这些角色的出处。ホウメイ＝コウメイ（孔明）、ヒョウウン＝チョウウン（赵云）バソウ＝バチョウ（马超）ライヒ＝チョウヒ（张飞）エンウ＝カンウ（关羽）シスイカン＝シスイカン（汜水关）、コオウカン＝コロウカン（虎牢关）。



关键词
KEY WORD

《光明之风》有着自己独特的世界观设定，（与动画版是同一个世界）其中出现了许多特有的专用名词，希望通过下面的关键词介绍，能使各位玩家进一步了解本游戏的背景。

心剑 Point01

在幻想世界**エンディアス**中，有一种能将人们的坚定意志、梦想、以及灵魂结晶化的物质——“灵魂水晶”（**ソウルクリスタル**）。其中，能通过使用者的“战意”，变化成剑等武器形态的“灵魂水晶”，被人们称为“心剑”（**ソウルブレイド**）。“心剑”的最大特征就是作为使用者的心剑士与作为能量源泉同伴的感情（友情）越深，“心剑”所能发挥出来的能力也就越强。

心剑士 Point02

顾名思义，心剑士（**ソウルブレイダ-**）就是能将心灵相通的同伴“灵魂水晶”具体化成剑等武器的形态，并通过它来进行战斗的传说中的战士。并且能够随意穿梭于时间的夹缝（混沌之门）中，本作的主人公就是名使用二刀流的心剑士。

圣杯 Point03

本作的主人公基里亚（**キリヤ**）等人为了回到自己的世界而苦苦寻找的传说中的秘宝。在幻想世界**エンディアス**中没有人见过圣杯真正的样子。只是传说它被隐藏在混饨之门（**カオスゲ-ト**）内的某个地方。得到它的人将拥有可以改变这个世界的力量。

圣フィリアス王国 Point04

这是一个完全由人类组成的处于利贝利亚（**リ-ベリア**）地方东部的高原地带的国家。圣**フィリアス**王国也是信奉着在很久以前曾经与勇者一起拯救了世界的传说中的圣女米纳斯（**ミナス**）的宗教国家。并且，据说治理着这个国家的**フィリアス**王家正是米纳斯的后裔。



圣**フィリアス**王国与在其领地南部山岳地带居住的矮人族（**ドワ-フ族**）关系很好，由矮人族将矿山中的矿石或宝石采掘出来并进行加工后卖给圣**フィリアス**王国。

在一年以前发生的恐怖事件中圣**フィリアス**王国的国王不幸被暗杀身亡，现在由身为公主的克拉拉克兰（**クララクラン**）来治理国家。原本王国内就有着拒绝其他种族的风习，再加上从被暗杀了的国王的尸体上找到了兽人族专用的弓箭，由此使得圣**フィリア**



ス王国内对兽人族的感情急剧恶化，战争一触即发。还有，与国王一起的王子卡利斯**カリス**也被兽人族的毒箭击中，虽然侥幸保住了小命，但还是深中剧毒，随时都有生命的危险。

在全国的人们都在大声叫喊着要向兽人族复仇的恶劣情况下，王国内又突然出现了数量众多的混饨之门（**カオスゲ-ト**），致使国内的治安下降到了史无前例的状态。当代理朝政的克拉拉克兰公主得知从异世界而来的基里亚一行后，将他视为传说中的勇者，迎接到了圣**フィリアス**王国内，并请求基里亚帮忙解救国家的危机。

通商联合国セイラン Point05

セイラン是由各类的兽人部族结集在一起组成的，主要是以经营海上贸易为主的商业国家。在其领土的利贝利亚（**リ-ベリア**）南部区域里，一直以来身为支配者的龙人族的力量已经所剩无几，各个兽人族部落之间开始陷入了无休止地乱斗状态中。就在这时，被称为海贼王的罗安（**ロウエン**），使用武力建立起了新的统一国家。

罗安并非只是单纯地以武力支配国家，他还开放了都市，通过发展商业使得民众们都变得富有起来，因此获得了国民们尊重和信赖。还有，对于有能力的人，不计较身份、地位和种族，只要是有能力的人一概重用。在这种政策下，**セイラン**内部充满了欢快的气氛。自此“有能力的强者都会得到相应的地位，无论是谁都会有这个机会”这句话成为了**セイラン**法规之一。

セイラン的广阔国土内充满了亚热带的森林，有着气温较高、水源丰富的特性。在其北部地区遍布了沙漠和荒野，**セイラン**东部和圣**フィリアス**王国的国境相邻的山岳地带中隐藏着被称为**コンロン**的秘境之地。

装炼金帝国ベイルガルド Point06

是一个使用了古代的遗迹的力量，建立起了超强军队的新兴的武力国家。**ベイルガルド**以身为异世界人的皇帝特来哈鲁特（**トライハルト**）为中心，为了创造超越种族的新秩序和新型的管理体制，而使用武力践踏着利贝利亚（**リ-ベリア**）。**ベイルガルド**为了达成目的，吸收了大量实力极强的暗之居民（魔物、半妖精等），加入到其配下。

圣フィリアス王国

完全由人类组成的处于利贝利亚（リーベリア）地方东部的高原地带的国家。圣フィリアス王国是信奉着圣女米纳斯（ミナス）的宗教国家。并且，据说フィリアス王家正是米纳斯的后裔。

在一年以前发生的恐怖事件中国王不幸被暗杀身亡，现在由身为公主的克拉拉克兰（クララクラン）来治理国家。原本王国内就有着拒绝其他种族的风习，再加上从被暗杀了的国王的尸体上找到了兽人族专用的弓箭，由此使得圣フィリアス王国内对兽人族的感情急剧恶化，战争一触即发。

通商联合国セイラン

セイラン是由各类的兽人部族结集在一起组成的，主要是以经营海上贸易为主的商业国家。在其领土的利贝利亚（リーベリア）南部区域里，一直以来身为支配者的龙人族的力量已经所剩无几，各个兽人族部落之间开始陷入了无休止地乱斗状态中。就在这时，被称为海贼王的罗安（ロウエン），使用武力建立起了新的统一国家。



セイラン的广阔国土内充满了亚热带的森林，有着气温较高、水源丰富的特性。在其北部地区遍布了沙漠和荒野，セイラン东部和圣フィリアス王国的国境相邻的山岳地带中隐藏着被称为コンロン的秘境之地。

装炼金帝国ベイルガルド

是一个使用了古代的遗迹的力量，建立起了超强军队的新兴的武力国家。ベイルガルド以身为异世界人的皇帝特来哈鲁特（トライハルト）为中心，为了创造超越种族的新秩序和新型的管理体制，而使用武力践踏着利贝利亚（リ十ベリア）。ベイルガルド为了达成目的，吸收了大量实力极强的暗之居民（魔物、半妖精等）加入到其配下。



游戏攻略
GAMEPLAY POINTS

本攻略是以战斗流程图的方式写出的，游戏的剧情部分几乎没有什么难点，并且都有比较清晰的提示，所以本篇攻略中只是进行了简单的叙述，着重登出了每场战斗的细节部分。

序章 苍天の红い月

主线流程

1. 在光风馆2F和シーナ对话
2. 出光风馆后进入东边的洞窟
3. 和全村的人对话后再和ダグ对话
4. 从东边的出口出村子后发生战斗

战斗 妖魔袭来	
场所	ラグナ村采石厂
胜利条件	敌全灭
败北条件	主人公死亡
战场点评	本游戏的首次战斗，非常简单。只要按照指示操作即可轻易获胜。（注：将敌人全灭后，要接触到“旗子”后才会结束本次战斗。）

主线流程

1. 在カオスゲート中与ファントムスパイダー战斗
2. 在フィリアテイリス逛街购物后返回本阵
3. 在光风馆中与ダグ对话
4. 出来后，向西穿过フィリアス南部山岳地
5. 在本阵，クララクラン加入队伍
6. 当主人公正要走出光风馆时，カリス出现，与之对话后发生剧情

战斗 龙泉乡の仙女	
场所	コンロン
胜利条件	击倒恶灵的首领
败北条件	主人公死亡
战场点评	没有什么难度的战斗，注意恶灵的首领会复活几次，稍加小心即可。战斗胜利后发生剧情，之后ホウメイ加入主人公的队伍。

第一章 龙の血を継ぐ者

主线流程

1. 与ホウメイ对话后，灵魂模板（ソウルマトリクス）使用可能。（此系统可以将击倒敌人后得到的灵魂装备上，得到各种能力）
2. 调查光风馆的楼梯上的镜子后，镜の世界开启。（通过镜の世界可以反复挑战以前的战斗。）
3. 进入作战会议室引发剧情。

战斗 フィリアテイリス防卫战	
场所	フィリアテイリス城正门前
胜利条件	将敌方小队长全部击倒
败北条件	城门被敌人破坏或主人公死亡
战场点评	本次战斗为防守战，一定注意不要远离城门即可。敌人的能力还是比较低的。

主线流程

在光风馆中与ダグ对话后，发生剧情，冶炼屋使用可能。（可以进行武器合成，灵魂合成等）

战斗 リュミエール街道迎击战	
场所	リュミエール街道
胜利条件	将敌人的队长全部击倒（一共9个）
败北条件	敌人到达目标地点
战场点评	又是防卫战，一定注意不要被敌方钻空溜过去。应优先解决行动速度快的敌人。

战斗 阵地构筑阻止作战	
场所	フィリアス城西门前
胜利条件	摧毁攻城筒
败北条件	主人公死亡
战场点评	难度不大的战斗，远距离的炮击威力还是很大的，小心即可。

战斗 别动队驱逐作战	
场所	リエルの丘
胜利条件	将敌人队长全部击倒（一共10个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	此战敌方主力是弓兵，很简单，追着砍就行了。另外，不要忘了破坏战场上的木箱、宝箱和岩，可以得到不少好东西。

战斗 辉龙军本阵	
场所	エルム南岩
胜利条件	破坏敌方城门后击倒ヒョウウン
败北条件	主人公死亡
战场点评	游戏中的第一个BOSS战，将全部敌兵清理干净后再打开城门。ヒョウウン的回转斩和冰龙拳的攻击力还是比较高的，要随时注意回复。其实，本战只要与シーナ组队，使用炮剑ブレイドカノン的特殊攻击（△键连按）并与ヒョウウン拉开距离，即可轻易取胜。战斗胜利之后发生剧情。ヒョウウン加入主人公的队伍。

第二章 世界の伤と野兽の牙

战斗 エルム北岩救援作战	
场所	エルム北岩
胜利条件	死守我方城门3分钟或将敌方小队长全部击倒
败北条件	我方城门被敌人破坏或是主人公死亡
战场点评	玩到这里各位也都能感觉到本作的敌人AI实在是……本战中每隔一定时间セイラン军就会集体冲向我方城门一次，注意回复，胜利只是时间的问题。

战斗 侦察部队救出作战	
场所	キュプラム回廊
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共15个）
败北条件	友军被全灭或是主人公死亡
战场点评	本战没有什么太大的难度，只要注意别让友军挂掉就行了……

战斗 フィリアス北方军支援作战	
场所	东エディル平原
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共6个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	与フィリアス友军并肩作战的战斗……其实还是靠主人公在拼命……总体来说很简单。

战斗 阵地突破作战	
场所	ファルネウス神殿
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共10个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	在本战的战斗中需要特别注意敌方大弓兵的远距离攻击，被连续射到可不是闹着玩的……

战斗 补给基地袭击作战	
场所	西エディル平原
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共10个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中敌方的补给基地防守还是比较严密的，尤其是在基地的中央部分聚集了大量的敌兵，需要小心应付。

战斗 虎豹军本阵	
场所	ロドム
胜利条件	击倒BOSSライヒ
败北条件	主人公死亡
战场点评	本章的最后一战，本战中与シーナ或ヒョウウン组队会有特殊对话。敌方的弓兵还是比较烦人的，可以考虑优先将其击倒……与BOSSライヒ战斗时应先将周围的杂兵清理干净。注意及时回复不难取胜。

第三章 太阳の心、月の剑

主线流程

1. 当主人公走出本阵时，与ダグ发生对话。
2. 和シーナ组成一队后去中立地带北部的废都中，与ソウマ、クレハ和对话
3. 返回本阵后，进入作战会议室

战斗 虎豹军扫讨战	
场所	トライフェーン平原
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共6个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中敌方部队会在北西方向结集，所以……应该抓紧时间将他们各个击破。（被群殴可就不好玩了）

战斗 シュマリ本营	
场所	ヴェンディ古战场遗迹
胜利条件	将敌方的心剑士击倒
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战是主人公与ソウマ、クレハ的单挑战。有一定的难度。ソウマ使用的武器是剑，擅长近距离攻击，而クレハ使用的武器是弓，擅长远距离攻击。因此……战斗开始后立即使出全力将ソウマ砍死，然后再慢慢地虐クレハ……

战斗 クレハ救出作战	
场所	エウロス平原
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共10个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中需要注意敌方バソウ队的机动力很强，不要一味地孤军奋战，时不时的要记得援助一下友军。

战斗 野营地救援战	
场所	ノトス平原
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共11个）
败北条件	友军被全灭或是主人公死亡
战场点评	本战没有什么特别之处，与友军一起共同迎击敌人即可（实际上是为了保护友军不被全灭……）。

战斗 人马军捕捉作战	
场所	ボレアス平原
胜利条件	6分钟内将敌方小队长全部击倒（一共6个）
败北条件	超过限定时间或主人公死亡
战场点评	本战中除了有时间上的限制（其实和没有一样……）以外，并没有什么太大的要点，只要等级不是太低，很轻易就可以取胜。

战斗 クレハ救出作战	
场所	ゼピュロス平原
胜利条件	将バソウ和敌方小队长（一共5个）全部击倒
败北条件	主人公死亡
战场点评	在本战中的BOSSバソウ实力很强，尤其要小心他的高速冲击，不要和他进行正面的战斗，应该在躲避开他的高速冲击后，立即进行反击（用射击系武器等）。如此反复，即可轻松获胜。

第四章 天の巫女、天の塔

战斗 人马军扫荡战	
场所	ゼピュロス平原
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共10个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中我方友军会去迎击バソウ队，应尽早与其合流，一起灭掉バソウ队。其余的杂兵没有什么难度。

主线流程

1. 从コンロン向西穿过密林地带后到达ラゴウ村
2. 调查ラゴウ村的天水の塔的大门后发生战斗

战斗 天水の塔	
场所	天水の塔最上层
胜利条件	击倒BOSSコウリュウ
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战的BOSSコウリュウ实力很强，千万不要与之正面抗衡……可以使用弓箭系之类的武器慢慢将他耗死。另外，战场中地面上的冰柱碰到后会受到伤害，战斗时需要格外小心。

主线流程

1. 返回本阵后发生剧情
2. 外出之后在此返回本阵就会得知ソウマ的处刑场所
3. 剧情之后クレハ加入主人公的队伍

战斗 ソウマ救出作战	
场所	コオウカン
胜利条件	击倒エンウ
败北条件	主人公死亡
战场点评	破坏大门后将周围的敌方杂兵全部清理干净后再和エンウ战斗。需要注意的是エンウ会从上空发出火焰进行攻击，并且要及时进行体力的回复。

主线流程

1. 与フィリアス城王座の间的ライデル对话
2. 返回本阵后，与ホウメイ对话发生剧情

战斗 セイラン Q战1	
场所	ハムル密林
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共9个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战是在密林中进行的，

	应灵活利用地形的优势与敌方周旋。另外，障碍物可以无视……

战斗 セイラン　Q战2	
场所	ホ-タン平野
胜利条件	将5架马车全部摧毁
败北条件	主人公死亡
战场点评	在马车的周围布满了机动力非常高的敌方士兵，应该先将这些敌人全灭之后再攻击马车。另外，马车中还藏有大弓兵，需要格外小心。

战斗 セイラン　Q战3	
场所	アマラ湿原
胜利条件	击倒战场最深处的BOSSバソウ
败北条件	主人公死亡
战场点评	与ホウメイ或ヒョウウン组队时，会有特殊对话。到达アマラ湿原的最深处后与バソウ开战，还是应该先将周围的敌方杂兵全部清理干净后再收拾バソウ。バソウ与前回相比没有一点长进，按照老方法解决即可。

战斗 セイラン　Q战4	
场所	シスイカン
胜利条件	击倒BOSSエンウ和ライヒ
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战的难度还是比较高的。将城门破坏掉之后就可以和エンウ和ライヒ决战了，敌方的BOSS也会使用リンク技，需要多加小心。エンウ和ライヒ两人的能力都很高，随便盯住一个后进行集中攻击是上策。

第五章 世界の管理と折れた名剑

主线流程
1. 在光风馆和クララクラン对话
2. 和クララクラン组队一起去フィリアティリス后与ライデル对话后得到ソウルピ-ス"圣"
3. 与フィリアス城王座の间的ライデル对话
4. 在光风馆与ホウメイ对话

战斗 帝国军强袭作战	
场所	エルム北岩
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共10个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中全角色都有特殊对话和"心剑的动画"。需要注意的是我方部队中有投石器，灵活利用是轻松取胜的关键。

战斗 フィリアス城救援作战1	
场所	アストライア国境
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共6个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中也有"心剑的动画"。敌方主力是由ア-マ-アンデットト和サイエルフ构成的，其中ア-マ-アンデット可以反复复活，打起来还是比较麻烦的。

战斗 フィリアス城救援作战2	
场所	西オラフ高原
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共9个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战难度不是很大，推荐首先攻击道路两旁行动比较迟缓的敌兵。

战斗 フィリアス城救援作战3	
场所	オラフ高原
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共6个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中应首先攻击小山坡上的敌方士兵，并且，由于从正面攻击对敌方造成的伤害不是很大，可以考虑从侧面发动攻击。

战斗 フィリアス城救援作战4	
场所	リュミエ-ル街道
胜利条件	将プラスロ-ダ-击倒（一共3个）
败北条件	敌人到达目标地点或是主人公死亡
战场点评	本战的敌人能力倒不是特别的强，但是时间上还是比较紧张的，尤其注意不要让某些敌人钻了空子。

战斗 フィリアス城救援作战5	
场所	フィリアス城正门前
胜利条件	4分钟以内死守城门或是将敌方小队长全部击倒（一共23个）
败北条件	我方城门被破坏或是主人公死亡
战场点评	本战中有"心剑的动画"。可以考虑从侧面绕行，将向城门前行进的敌兵击倒。需要注意的是应首先灭掉攻击城门的アンデッド弓兵。

主线流程
剧情之后カリス加入我方部队

第六章 心のカタチ、剑のカタチ

战斗 トライフエ-ン平原迎击战	
场所	トライフエ-ン平原
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共6个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战的要点是敌方部队会向地图的西南方向结集，可以在此之前将他们各个击破。

主线流程
1. 与シ-ナ对话后发生剧情
2. 进入作战会议室后发生剧情
3. 与クレハ对话后一起组队去セイラン中央部的处刑场，可以得到ソウルピ-ス"勇"
4. 与カリス对话后一起组队去ハンヨウ，可以得到ソウルピ-ス"界"
5. 与ホウメイ对话后一起组队去フィリアス南部的龙泉乡，可以得到人のウロコ

战斗 コオウカンの战い	
场所	セイラン大桥
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共8个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中敌方的主力兵种是サイエルフ，可以考虑使用魔法系进行攻击。

战斗 ヴァイスクロイツとの战い1	
场所	ゼピュロス平原
胜利条件	将敌方小队长全部击倒
败北条件	友军被全灭或是主人公死亡
战场点评	本战打起来还是比较艰苦的，必须与友军在一起，(友军很容易就会挂掉的)并注意及时回复体力。

战斗 ヴァイスクロイツとの战い2	
场所	ボレアス平原
胜利条件	将プラスロ-ダ-全部击倒（一共5个）
败北条件	敌军到达目标地点或是主人公死亡
战场点评	本战没有什么特别的要点，只需注意及时回避プラスロ-ダ-的爆弹攻击即可。

战斗 ヴァイスクロイツとの战い3	
场所	エウロス平原
胜利条件	将兵员输送车全部击毁（一共7辆）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中唯一需要注意的是，兵员输送车中隐藏了敌方的士兵，应尽早趁其未出来之前将兵员输送车摧毁。

战斗 ヴァイスクロイツ本阵	
场所	ヴェンティ古战场遗迹
胜利条件	击倒BOSSゼクティ
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中全角色都有特殊对话和"心剑的动画"。可以考虑先将ゼクティ周围的敌兵清理干净后再与其开战。另外，战斗时需要小心ゼクティ的风魔法攻击。

第七章 惑う心、继ぐ想い

战斗 国境防卫战	
场所	アストライア国境
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共7个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	没有什么特点的一场战斗，可以用来练一下等级比较低的同伴。

主线流程
1. 与シ-ナ或是クレハ组队后一起去中立地带北部的回廊地带发生剧情
2. 在ドレイク城王座の间和ロウエン对话后发生剧情，之后ロウエン加入我方部队
3. 回到本阵后进入作战会议室发生剧情
4. 和シ-ナ对话后组队一起去セイラン北部ラジム的オアシス，可以得到ソウルピ-ス"技"
5. 与ヒョウウン对话后一起组队去ラゴウ村，可以得到"龙仙酒"
6. 与クレハ对话后组队一起去ラゴウ村，可以得到"玄武の弓"

战斗 フィリアス夺还作战1	
场所	エルム南岩
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共7个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中可以灵活利用友军援护射击的特点，将敌兵引到我方城堡附近后再进行攻击。

战斗 フィリアス夺还作战2	
场所	リエルの丘
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共11个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中的敌人主力由于是不死系的，可以反复地复活，打起来也还是比较麻烦的。另外，在敌军阵营的最深处有不少的回复道具，不要忘记顺手带走。

战斗 フィリアス夺还作战3	
场所	リュミエ-ル街道
胜利条件	将兵员输送车全部击毁（一共5辆）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中的兵员输送车也还会出现敌兵，应尽早地将其毁掉。另外，还会有不死系的敌人出现，需要多加小心。

战斗 フィリアス夺还作战3	
场所	オラフ岩
胜利条件	将敌方城门破坏
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战的难度并不是很大，只要耐心的步步为营，并及时注意回复即可。

战斗 フィリアス城侵入作战1	
场所	フィリアス城西门前
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共5个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中的不死系敌人还是很烦人，需要多加注意。另外，由于被敌方火焰放射器打到会受到连续伤害，所以在战斗开始之前就应该尽量提高耐炎属性。

战斗 フィリアス城侵入作战2	
场所	フィリアス城隐し通路
胜利条件	将魔剑士ジ-ド击倒
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中与クララクラン或カリス组队出战会有特殊对话和"心剑动画"。魔剑士ジ-ド的能力非常强，需要小心应对。当ジ-ド使用大范围的斩击后，就是最好的反击机会。另外，还需注意トライハルト的攻击，及时回复。将ジ-ド击倒后剩下的战斗就会比较轻松了。

第八章 白き乙女、黑き翼

战斗 エルム北岩支援战	
场所	エルム北砦
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共5个）
败北条件	城门被破坏或是主人公死亡
战场点评	本战也是没有什么难度的战斗，只要守在城门边上边攻击边回复即可。

主线流程
1. 与カリス对话后一起去フィリアス城西门前，可以得到"王家の纹章"
2. 到达天照の塔后发生剧情

战斗 天照の塔	
场所	天照の塔最上层
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共14个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战的地图中设置有陷阱，需要破坏制御装置才能顺利前进。

主线流程
1. 在本阵中发生剧情后ジンクロウ加入主人公的部队
2. 进入作战会议室后发生剧情

战斗 侵攻阻止作战1	
场所	トライフエ-ン平原
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共6个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中特别需要注意别深入敌军后方，否则会受到敌军迎击部队的突击。

战斗 侵攻阻止作战2	
场所	トリグラフ台地
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共7个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中需要注意来自小山坡山プラスロ-ダ-的攻击。可以将地图东边的敌军部队分别引出后，再各个击破。

战斗 侵攻阻止作战3	
场所	ハルディアの废墟群
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共6个）
败北条件	主人公死亡

战场点评	本战中敌军阵营后方有极为强力的机甲士兵，建议做好准备后再进行攻击。也可以直接使用全力攻击敌方小队长，结束战斗。

战斗 侵攻阻止作战4	
场所	ロドム遗迹
胜利条件	将敌人全部击倒
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中的トライハルト、ゼクティ实力极强，而且也会使用必杀技攻击。对付他们最好的方法就是盯住一个往死里打……并要及时回复。

战斗 铁の棺桶	
场所	西エディル平原
胜利条件	将动力炉破坏
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中アイゼンザルク大炮的威力超强，需要格外小心。最好将敌兵引到アイゼンザルク的射程外再动手。将敌兵全部清理干净后再攻击大炮。另外，动力炉会放电攻击，耐心等待放电停止后再发动全力进行攻击。

第九章 世界の天秤と最后の键

战斗 モンスターハント	
场所	ゴナ沙漠北部
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共11个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	能反复进行挑战的练级战场，可以借此机会强化一下主人公的能力。

主线流程

1. 与ホウメイ对话后一起组队去セイラン中央部的处刑场，可以得到ソウルピース“守”
2. 去光风馆的灵树边发生剧情后，得到ソウルピース“战”
3. 与クララクラン对话后一起组队去フィリアス北部的エルム北岩，引发战斗 盾として后，得到ソウルピース“守”

战斗 盾として	
场所	エルム北砦
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共7个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中还是应该采用各个击破的战术。在空中飞行的敌人很不好对付，由于其飞行时是处于无敌状态的，所以只有等其落地后再进行攻击。

战斗 热沙の死斗1	
场所	ゴナ沙漠南部
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共6个）
败北条件	友军被全灭或是主人公死亡
战场点评	本战中没有什么太大的难度，只要注意保护好我方的友军部队即可。

战斗 热沙の死斗2	
场所	ゴナ沙漠 部
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共8个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中敌方的ブラスローダ-数量十分的多，一旦结集起来就更不好对付了。耐心地将他们分别引出来。

战斗 热沙の死斗3	
场所	ゴナ砂漠北 部
胜利条件	将敌BOSSゼクティ击倒
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中的BOSS又是ゼクティ。难度并不是很大，将周围的杂兵全部击倒后就可以轻松地灭掉他了。

战斗 ギデア阵地救援作战	
场所	ギデア阵地
胜利条件	将敌BOSSヒルダレイア击倒
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中的BOSSヒルダレイア实力很强，尤其是要特别小心他的全方位魔法，并且，他还会空中移动。

第十章 决战、辉く风となって

战斗 エルム北岩支援战	
场所	エルム北砦
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共5个）
败北条件	我方城门被破坏或是主人公死亡
战场点评	能反复进行挑战的练级战场，可以借此机会强化一下主人公的能力。

主线流程

1.与ジンクロウ对话后组队一起去フィリアス南部的山岳地带ソウルピース“月”
2.与シーナ或是クレハ对话后组成一队去光风馆
3.进入作战会议室后发生剧情

战斗 中立地带北部决战1	
场所	トリグラフ台地
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共7个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	难度比较低的一场战斗，与我方友军一起并肩作战即可轻松获胜。

战斗 中立地带北部决战2	
场所	ハルディアの废墟群
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共6个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战的难度也不是很大，需要注意的是敌方部队中的暗の妖魔会使用弓箭攻击。

战斗 中立地带北部决战3	
场所	トライフエーン平原
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共5个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战的敌方部队是机械化的兵团，实力并不是很强，与我方援军一起战斗，不难取胜。

战斗 中立地带北部决战4	
场所	ロドム
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共13个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中还是要小心敌军的火焰放射器。可以从它的侧面进行攻击，将它破坏。

战斗 中立地带北部决战5	
场所	フィリアス南大桥
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共7个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中可以与我方友军部队配合作战，一起夹击桥上的敌方部队。

战斗 中立地带北部决战6	
场所	西エディル平原
胜利条件	将兵员输送车全部击毁（一共5辆）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中的火焰放射器还是使用老方法解决。兵员输送车可以在做好准备好后，使用全力一口气将其毁掉。

战斗 中立地带北部决战7	
场所	ファルネウス神殿遗迹
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共6个）
败北条件	友军被全灭或是主人公死亡
战场点评	本站的难度不是很大，与我方友军一起协力作战，很轻松就可以取胜。

战斗 中立地带北部决战8	
场所	キュプラム回廊
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共9个）
败北条件	友军被全灭或是主人公死亡
战场点评	本战中敌方部队中又会出现许多的不死系杂兵，嫌麻烦的话可以直接灭掉小队长结束战斗。想完美的话，建议装备上有净化能力的武器。

战斗 ベイガルド军本阵	
场所	东エディル平原
胜利条件	将BOSSガラティン击倒
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中要小心回避ブラスローダ-的远程攻击。将动力炉破坏掉后魔剑炮ガラティン就会出现。该BOSS整体能力不是很强，主要的攻击方式是边移动边发射激光或是突进攻击。可以使用必杀技等强力攻击一气将之灭掉。

第十一章 龙の箱舟と白き骑士

主线流程

1. 与ジンクロウ对话后组队一起去船着场
2. 乘船到达ヴァレリア后与マオ对话发生剧情
3. 与シーナ对话后组队一起去カイエン岛海岸，可以得到“キレイな贝壳”
4. 返回本阵后发生剧情
5. 穿过森林地带后，进入遗迹发生剧情
6. 突入大陆将冰溶掉

注意：本章中无法使用灵树进行传送。

第十二章 勇者たちの归还

战斗 モンスターハント	
场所	ハムル密林
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共11个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中有一些植物受到攻击后会发生爆炸，灵活利用的话也可以对敌方造成伤害。

主线流程

1. 在湖沼地带与ソウマ对话发生剧情
2. 在ラゴウ村中与ブランネージュ和ゼロ对话发生剧情
3. 来到光风馆中庭发生剧情后ゼクティ加入主人公的部队
4. 在本阵触发ヴァイスリッター的剧情
5. 进入作战会议室发生剧情
6. 在光风馆中与ソウマ对话后，得到ソウルピース“泪”
7. 当主人公持有大量现金时与光风馆中的エルウィン对话后，可以得到ソウルピース“泪”
8. 在光风馆中与ヒルダレイア对话后，得到ソウルピース“魔”

战斗 シスイカン反攻	
场所	シスイカン
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共8个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	难度不是很大的战斗，与我方的弓兵友军一起战斗，可以轻松取胜。

战斗 セイラン解放作战1	
场所	アマラ湿原
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共3个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战的难度也很低，灭掉3个敌军小队长就可以结束战斗了。另外，需要注意一下地图上的障碍物（植物）。

战斗 セイラン解放作战2	
场所	ホータン平野
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共7个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中的地方部队比较集中，一头扎进去还是比较危险的，最好还是慢慢地挨个引出来再收拾掉。

战斗 セイラン解放作战3	
场所	ゴナ沙漠东部
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共7个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中我方友军的处境非常的危险，开始后应立即前去救援，成功合流后再一起作战。

战斗 セイラン解放作战4	
场所	コオウカン
胜利条件	将敌BOSSコウリュウ击倒
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中敌方的弓兵非常烦人，应尽早将其灭掉。コウリュウ的实力又比原来强了不少，但是，攻击方式并没有发生变化，还按老方法打即可。

第十三章 最后の圣战、はじまる绊

战斗 アストライア国境侵攻阻止	
场所	シスイカン
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共8个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战相对来讲还是比较轻松的，与我方的弓兵友军一起战斗，可以轻松取胜。

战斗 フィリアス解放作战1	
场所	エルム北岩
胜利条件	将敌方城门破坏
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中需要注意不要冲得太快，应一点点地将敌军引出来后灭掉，如此反复……最后再破坏城门，结束战斗。

战斗 フィリアス解放作战2	
场所	エルム草原
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共18个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战的敌军数量超多，敌方小队长居然有18个，其中还有弓兵和巨石兵。耐下心来，沉着应战，并注意及时回复即可。

战斗 フィリアス解放作战3	

场所	西オラフ高原
胜利条件	将暗のゲート全部摧毁（一共2个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中的暗のゲート会不断地召唤敌军，速战速决是取胜的关键。

战斗 フィリアス解放作战4	
场所	リュミエール街道
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共13个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中敌方部队的主力兵种是アンデッド，使用光属性的武器或魔法可以对其造成很大的伤害。另外还要小心暗のゲート，尽可能地及早将之破坏。

战斗 フィリアス解放作战	
场所	フィリアス城正门前
胜利条件	将敌BOSSジード
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战的BOSS魔铠剑ジード能力非常强，不但会使用大范围的斩击，而且防御力还特别的高。需要沉着应战，看准时机后使用强力的必杀技攻击。

第十四章 世界、心ひとつに



战斗 エルム北岩支援战	
场所	エルム北岩
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共5个）
败北条件	城门被敌方破坏或是主人公死亡
战场点评	本战可以一鼓作气将5个敌方小队长全灭后，结束战斗。也可以慢慢地将敌军引出来，各个击破。

主线流程
1. 在フィリアス北部高原地带的东北方发生对话剧情
2. 进入作战会议室发生剧情

战斗 圣地への道	
场所	幻惑の森
胜利条件	主人公到达目标地点
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战实际上非常简单，只要一口气冲到目标地点即可结束战斗。完全没有必要与敌人死缠烂打。

主线流程
1. 进入圣地エルナリート的右边的天风塔后发生剧情后战斗
2. 进入作战会议室发生剧情

战斗 天风の塔	
场所	天风の塔最上层
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共7个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中的地图上设置有陷阱，需要多加小心。当破坏掉制御装置后就可以安心地战斗了。

战斗 暗との　Q战	
场所	トライフェーン平原
胜利条件	将敌BOSS击倒
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中敌方主力由サイエルフ和机甲兵构成，敌BOSS的能力不是特别强，注意在防御状态时接近的话会被吹飞，尽量拉开距离与之战斗吧。

主线流程
1. 与ゼクティ对话后组队一起去密林地带，可以得到“春”
2. 从セイラン北部的ゴナ砂漠向北前进发生剧情后战斗
3. 从永久冻土遗迹继续向前引发事件后战斗

战斗 冰上の决战	
场所	永久冻土の遗迹
胜利条件	将EVE击倒
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中的敌方部队十分密集，可以考虑使用大范围的没发火特技攻击。敌BOSS EVE的打法与前一次一样，这里就不多说了。

战斗 妖兽剑ミストルテイン	
场所	ベルグレール古代技术研究所
胜利条件	将妖兽剑ミストルテイン击倒
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战的BOSS妖兽剑ミストルテイン擅长大范围的攻击，不要急于进攻，等熟悉了它的攻击方式后，就不会觉得很难了。

战斗 友军救出作战	
场所	トリグラフ台地
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共5个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中，首先与我方友军一起协力战斗，差不多的时候再去清理地图东方的敌兵。

战斗 敌突出点攻击作战	
场所	ハルディアの废墟群
胜利条件	将暗のゲート击毁
败北条件	主人公死亡
战场点评	难度不是很高的一战，接近敌方的暗のゲート后，使用全力一气将其破坏即可结束战斗。

战斗 フィリアス南大桥夹击作战	
场所	フィリアス南大桥
胜利条件	将敌方小队长全部击倒（一共8个）
败北条件	友军部队被全灭或是主人公死亡
战场点评	本战中我方友军部队被敌军围困，应迅速前去救援。可以考虑从桥上的敌军阵营背后发动攻击。

战斗 ロドム遗迹阵地强袭作战	
场所	ロドム遗迹
胜利条件	将暗のゲート全部击毁（一共5个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	与“敌突出点攻击作战”很类似的一战，只不过暗のゲート的数量增加了不少……

战斗 リーベリア共同战线	
场所	ファルネウス神殿遗迹
胜利条件	将暗のゲート全部击毁（一共6个）
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中可以趁セイラン和フィリアス的两军乱战的时候，一口气将暗のゲート全部破坏掉。

战斗 アイゼンザルクIII	
场所	西エディル平原
胜利条件	将动力炉破坏
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中应该首先将左右两侧的炮台破坏掉，然后再去攻击动力炉。（注意：在动力炉发出青光时是处于无敌状态的）

战斗 アイゼンザルクIV	
场所	キュプラム回廊
胜利条件	将动力炉破坏
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中应先将甲板的舱门破坏，而后与前一战基本相似，破坏掉动力炉即可结束战斗。

战斗 最终防卫ライン突破作战	
场所	东エディル平原
胜利条件	主人公到达目标地点
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中地方部队是防守阵容，对敌军的伤害值下降了许多。可以考虑采用一点突破的战术，一鼓作气冲到目标地点，结束战斗。

战斗 アイゼンザルクV	
场所	エルドゥーク丘陵
胜利条件	得到制御装置
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中应首先破坏掉左右两侧的激光炮后再继续前进。需要注意的是2个防护装置发电时千万不要碰到，会受到不小的伤害。另外，当破坏掉一个后如果不及时的继续破坏掉另一个的话，毁掉的那个也会再生的。

主线流程
剧情过后进入作战会议室，开始最后的决战。注意，当进入暗の门后就不能再返回了，一定要准备万全后再开始战斗。

战斗 暗の门1	
场所	封印の门
胜利条件	到达目标地点
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中敌方部队的雷属性攻击比较猛烈，如果雷耐性够强的话会相对轻松很多。另外，在到达目标地点前会有需要破坏的障碍物，需要小心。

战斗 暗の门2	
场所	深渊入口
胜利条件	将BOSSキルレイン击倒
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战的BOSSキルレイン并不是太难对付，只要注意当上空的雷落下后就是发动攻击的最好时机。

战斗 暗の门3	
场所	深渊
胜利条件	将妖魔王エルフアーレン击倒
败北条件	主人公死亡
战场点评	本战中需要特别注意地面上的粘液，碰到后行动会变得非常迟缓。另外，一定要先将周围的杂兵清理干净后再去对付BOSS.还有，妖魔王エルフアーレン会从尾部发射激光，也需要多加小心。

战斗 暗の门4	
场所	深渊里层
胜利条件	将妖魔王エルフアーレン击倒
败北条件	主人公死亡
战场点评	本游戏的最终决战，妖魔王エルフアーレン会疯狂地发动攻击，只要沉着应战，利用エルフアーレン攻击后的硬直发动强力的必杀技攻击，再及时注意回复，不久之后就能迎来真正的胜利。

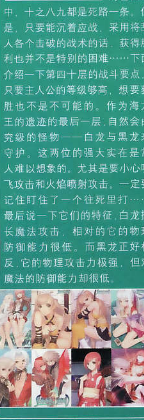
当击倒妖魔王エルフアーレン后，发生剧情，主人公会从友情度最高同伴心中拔出究级的神剑……再下面的故事……还是由获得胜利的玩家们自己慢慢欣赏吧……

隐藏战场——海龙王的遗迹

从游戏的第十二章开始，在作战会议室中用L1、R1切换地图后就可以挑战隐藏战场——海龙王的遗迹了。海龙王的遗迹一共有四十层，可以在菜单画面中随时选择返回本阵，再次进入时会从前次退出的那层开始，非常方便。值得一提的是，遗迹里面的敌人十分强大，稍微一大意就有可能被秒杀。在第四十层时有心剑动画看，成功通过后可以得到究级的ソウルピース“妖”、“精”、“王”作为奖励。从通关后的2周目开始，随时都可以来挑战海龙王的遗迹。还有，遗迹内全部战斗的胜利条件统一为“将敌方小队长全部击倒”，败北条件统一为“主人公死亡”。



首先简单说一下前39层，海龙王的遗迹中除了龙系的敌人（红龙、篮龙、黄龙等）以外，还有古代兵器、机械兵和魔法生物等等。每种敌人的能力都是十分强大，切记不要着急，一旦陷入敌人的包围之中，十之八九都是死路一条。但是，只要能沉着应战，采用将敌人各个击破的战术的话，获得胜利也并不是特别的困难……下面介绍一下第四十层的战斗要点，只要主人公的等级够高，想要获胜也不是不可能的。作为海龙王的遗迹的最后一层，自然会由究级的怪物——白龙与黑龙来守护。这两位的强大实在是常人难以想象的。尤其是要小心吹飞攻击和火焰喷射攻击。一定要记住盯住了一个往死里打……最后说一下它们的特征，白龙擅长魔法攻击，相对的它的物理防御能力很低。而黑龙正好相反，它的物理攻击力极强，但对魔法的防御能力却很低。







道具物品
ITEM INTRO

本游戏中的武器、道具等种类还算比较丰富，有收集癖好的玩家一定会乐在其中，下面就将全武器和道具列出来，供各位参考。

刀剑武器的入手方法及性能

名称	价格	攻击	命中	魔攻	备注	必要筋力	必要器用	入手方法
竹刀	100	5	10	5	–	23	25	商店：ラグナ村序章
ショートソード	150	15		5	–	25	27	キリヤ初期装备/商店：ラグナ村序章
レイピア	230	25		5	防御+10/クリティカル率+20%	26	31	商店：ラグナ村序章
ロングソード	350	30	10	5	–	29	29	商店：ラグナ村2章
柳叶刀	550	35	10	10	–	30	32	商店：ラグナ村2章
シミター	850	40		15	クリティカル率+10%	28	35	商店：ラグナ村4章
海贼刀	1300	45	10	10	–	33	32	商店：ラグナ村4章/海贼の宝箱
マジックソード	1900	40		60	–	32	33	商店：ハンヨウ6章
カトラス	2700	55	10	20	クリティカル率+10%	34	35	商店：ラグナ村8章
ファルシオン	4000	65	15	20	–	39	34	商店：ハンヨウ8章
サーベル	5500	70	15	25	防御+5/クリティカル率+10%	38	37	商店：ラグナ村8章
ブロードソード	7000	80	15	25	防御+10/クリティカル率+10%	40	39	商店：ハンヨウ10章
エルヴンソード	8500	75	10	70	防御+15	35	45	商店：ラグナ村10章
ドワーヴンソード	10000	95	10	3	防御+10	47	34	商店：ハンヨウ12章
カタナ	11500	100	20	35	防御+10/クリティカル率+15%	43	41	商店：ラグナ村12章
エストック	--	110	--	31	クリティカル率+30%	45	44	海龙王的遗迹中随机掉落
ライオンソード	–	120	20	35	–	48	45	海龙王的遗迹中随机掉落
妖刀ムラマサ	–	130	25	45	防御+5/クリティカル率+15%	49	48	与ロウエン的感情度达到最高
フレイムソード	–	85	15	66	冶炼效果无效	39	28	武器合成/海贼の宝箱

魔法杖类武器的入手方法及性能

名称	价格	攻击	命中	魔攻	备注	必要筋力	必要器用	入手方法
ワンド	130	5	–	30	–	–	23	商店：ラグナ村序章
ケイン	200	15	5	10	防御+10	24	23	商店：ラグナ村2章
ロッド	300	10	10	35	防御+5	25	23	商店：フイリアテイリス2章
バトン	450	5	–	50	防御+5	–	25	商店：フイリアテイリス3章
スタッフ	670	15	10	45	防御+15	28	23	商店：フイリアテイリス4章
シルバーワンド	1000	10	–	60	防御+5	–	26	商店：ハンヨウ6章
アイアンロッド	1450	30	15	25	防御+15	32	23	商店：ハンヨウ8章
クリスタルワンド	3000	10	–	75	防御+5	–	27	商店：ハンヨウ10章
オークの杖	4300	60	5	30	防御+15	39	23	商店：ハンヨウ12章
锡杖	6200	45	20	55	防御+20	34	32	商店：フイリアテイリス14章
マジックワンド	9000	10	–	85	防御+5	–	27	商店：ハンヨウ14章
セイクリッドスタッフ	–	25	10	65	防御力+20	31	24	武器合成
古代文明の杖	–	80	20	90	防御力+25	43	37	武器合成
魔道士の杖	–	45	20	90	防御力+20	36	35	武器合成

护手类武器的入手方法及性能

名称	价格	攻击	命中	魔攻	备注	必要筋力	必要器用	入手方法
ピチュワ	180	30	5	30	回避+10/クリティカル率+30%	34	28	商店：ラグナ村序章
猫手	300	35	20	55	回避+10/クリティカル率+30%	35	31	商店：フイリアテイリス序章
バグナウ	500	40	–	85	回避+10/クリティカル率+30%	38	32	商店：ラグナ村4章
ビーストクロー	800	50	10	65	回避+10/クリティカル率+30%	39	35	商店：ハンヨウ6章
ジャマダハル	1300	60	20	90	回避+10/クリティカル率+30%	41	36	商店：ハンヨウ6章
バードクロー	2000	80	20	90	回避+10/クリティカル率+30%	40	40	商店：ハンヨウ6章
パタ	3100	90	5	10	回避+10/クリティカル率+30%	44	39	商店：ハンヨウ8章
イーグルクロー	4800	100	10	35	回避+10/クリティカル率+30%	41	45	商店：ハンヨウ10章
铁手甲	7000	120	–	50	回避+10/クリティカル率+30%	47	42	商店：ハンヨウ12章/海贼の宝箱
ドラゴンクロー	9500	140	10	45	回避+10/クリティカル率+30%	48	44	商店：ハンヨウ14章

弓弩类武器的入手方法及性能

名称	价格	攻击	命中	魔攻	备注	必要筋力	必要器用	入手方法
ショートボウ	300	35	5	10	回避-15/クリティカル率+20%	27	31	商店：ラグナ村序章
ハンティングボウ	500	40	10	35	回避-20/クリティカル率+20%	31	34	商店：ラグナ村4章
コンポジットボウ	800	50	–	50	回避-25/クリティカル率+20%	34	36	商店：ラゴウ4章
ロングボウ	1300	60	10	45	回避-30/クリティカル率+20%	37	39	商店：ハンヨウ6章
オークの弓	2200	100	–	60	回避-35/クリティカル率+20%	42	37	商店：ハンヨウ8章
和弓	3500	90	15	25	回避-35/クリティカル率+20%	38	41	商店：ハンヨウ10章
エルヴンボウ	7000	80	–	80	回避-20/クリティカル率+20%	36	46	商店：ハンヨウ12章
大弓	15000	220	-20	–	回避-50/クリティカル率+20%	56	37	商店：ハンヨウ14章
玄武の弓	–	105	5	–	回避-25/クリティカル率+20%冶炼不可	40	44	第7章的特殊事件
冰雪の弓	–	110	-5	60	回避-25/クリティカル率+20%	39	42	武器合成
古代文明の弓	–	120	10	–	回避-20/クリティカル率+20%	45	45	海龙王的遗迹中随机掉落

道具的入手方法及性能							
名称	价格	防御	移动	必要体力	必要知力	入手方法	备注
ローブ	80	5	–	–	28	商店：ラグナ村序章	–
ショルダーガード	180	6	+10%	30	–	商店：ラグナ村序章	–
クローク	350	8	+10%	28	29	商店：フィリアティリス3章	–
エルフのチョッキ	650	7	+15%	–	32	商店：フィリアティリス3章	–
千早	1100	20	+15%	–	32	商店：フィリアティリス4章	巫女专用
ベスト	1600	16	+10%	–	35	商店：フィリアティリス4章	–
忍び装束	2000	15	+23%	–	36	商店：ハンヨウ6章	–
コート	2400	22	–	33	33	商店：ハンヨウ6章	–
カンフージャケット	–	27	+20%	33	–	防具合成	–
ドラゴンアーマー	3000	32	–15%	37	–	商店：ハンヨウ8章	龙专用
レザーアーマー	4000	28	–	40	–	商店：ハンヨウ8章	–
ウルフグリーブ	4500	29	+25%	44	–	商店：ハンヨウ10章	狼专用
スケールアーマー	5000	36	–5%	45	–	商店：ハンヨウ10章	–
さらし	5500	34	+20%	39	38	商店：ハンヨウ12章	–
リングメイル	6500	43	–5%	47	–	商店：ハンヨウ12章	–
チェインメイル	7000	51	–10%	49	–	商店：ハンヨウ14章	–
ガウン	8000	44	+10%	–	50	商店：ハンヨウ14章	–
ストーンアーマー	–	140	–45%	85	–	マグマゴーレム	–
高级カンフージャケット	–	50	+20%	43	43	海龙王的遗迹中随机掉落	冶炼效果无效
男气のふんどし	–	37	–	39	–	防具合成	攻击力+12/冶炼效果无效/男性专用
本气の下着	–	37	+10%	–	40	防具合成	攻击力+10冶炼效果无效/女性专用
ステージドレス	–	55	+25%	44	44	防具合成	女性专用
フィリアプレート	–	31	–13%	39	–	防具合成	–
ボーンアーマー	–	42	–	44	42	防具合成	–
ロイヤルガウン	–	45	+15%	–	51	防具合成	王族专用
メタルアーマー	–	101	–30%	71	–	防具合成	–
ボーンメイル	–	26	–	39	37	海龙王的遗迹中随机掉落	暗耐性+40
ミスリルローブ	–	33	–	–	28	防具合成	–
柔道着	–	29	–	36	31	海龙王的遗迹中随机掉落/海贼の宝箱	–
圣骑士の铠	–	72	–20%	56	–	海龙王的遗迹中随机掉落/海贼の宝箱	对アンデッド攻击/冶炼 抗
プレートアーマー	–	74	–20%	57	–	海龙王的遗迹中随机掉落	–
影の铠	–	72	–20%	45	45	防具合成	对敌人造成伤害后回复自己的HP
光の铠	–	74	–20%	45	45	防具合成	全异常状态攻击无效
古代文明の铠	–	47	–8%	46	–	海龙王的遗迹中随机掉落	–
イリュージョンマント	–	10	+20%	–	49	海龙王的遗迹中随机掉落	冶炼效果无效
シルクローブ	–	45	+20%	–	54	海龙王的遗迹中随机掉落	–
マジックアーマー	–	64	–8%	44	–	随机掉落：エルフアーレン	–
フィリアアーマー	–	66	–14%	56	–	防具合成	フィリアス王族专用

特殊物品合成一览			
素材1	素材2	素材3	完成品
钢枪白马	钢枪黑马	ゴールデンナイト	马
ペースト	ペースト	ダークペースト	水
ハウンド	ヘルハウンド	ケルベロス	月
猫弓兵	炎弓兵	雷弓兵	虎
Gスパイダー亲	Gスパイダー子	Gスパイダー子	毒
ストーンゴーレム	ストーンゴーレム	ストーンゴーレム	防
ブルーアーマ	ブラックメイジ	イエローボウ	团
ペースト	ホブゴブリン	炎弓兵	
ゴブリン	ゴブリン	ゴブリンブッチャ	心
剑毫狮子	黄狮子雷刃	白狮子斩鬼	界
オーク伍长	オーク曹长	オーク上级曹长	骑
オーク少将	オーク元帅	オーク大元帅	风
ダークドラゴン	リンドブルム	ホワイトドラゴン	神
雷弩弓兵	大弓兵	冰弩弓兵	土
タカ鸟人	トンビ鸟人	トンビ鸟人	鸟
ヴァイスクロイツC	アークロード	ロードオブダーク	将
ブルーボウ	イエローアーマ	レッドメイジ	圣
コロッサスブレインS	コロッサスS	コロッサスR	使
プラスローダ-II型	プラスローダ-I型	プラスローダ-III型	击
マミ	グール	黄泉の王	辉
ベルゼブブ	グレーターデーモン	アスタロト	天
フリーズガス	ギズモ	スパーククラウド	秋
カイザーゴブリン	ゴブリンマーダ	キングゴブリン	
グレムリン	ジュニアデビル	レッサーデーモン	妖

冶炼屋的合成

《光明之风》中的冶炼屋也是游戏中的重要系统之一，下面就简单地进行一下讲解。游戏中的冶炼屋都有着各自隐藏特点。（主人公本阵中的二把刀达古是一个例外……）比如说ハンヨウ的冶炼屋擅长合成防具、フィリアティリス的冶炼屋擅长合成武器、而ラジム的冶炼屋是武器和防具通吃（传说中的冶炼达人？）。当玩家所冶炼的武器正好是冶炼屋所擅长的时候，炼制出来的武器的效果和品质就会大幅提升。不仅如此，游戏中有一些特殊的合成品是必须要在有特长的冶炼屋中才能成功诞生的。



需要大量时间研究的灵魂模板系统。

PIRATES of the CARIBBEAN AT WORLD'S END

PS2	本刊译名：加勒比海盗 世界尽头			
	Disney	39.99美元	2007.5.22	TEEN
动作冒险	DVD ROM	美版	1-2人	232KB

□文/北斗

基本操作

SYSTEM POINT

作为一款动作游戏，本作的基本操作还是非常容易上手的，战斗系统也是简洁明了，如此一来玩家们就可以将更多的精力放在游戏本身了。

●基本操作	
左摇杆	控制人物行走
○键	抓住敌人或是蹬踏敌人
X键	轻攻击，威力较小但速度快
□键	重攻击，威力大但速度慢且硬直长
△键	特殊按键，特殊操作时就要用到它了
L1键	防御，可以防御敌人绝大部分进攻
R1键	使用身上的消耗性道具
方向键	左右两键是切换武器（剑和枪），上下两键是切换道具（烧鸡和炸弹）
SELECT键	查看自己目前的状态、所持道具和关卡任务
START键	调出主菜单



←战斗时要保持好攻击节奏。

→这种情况下其实就像2D。

多角色系统 System

在本作的正常剧情流程中，玩家可以控制的角色主要有船长杰克、威廉、伊丽莎白和巴博萨。在游戏过程中，玩家并不能自己选择使用哪名角色，而是根据剧情的需要由系统安排给玩家使用的角色，而且中途玩家不能自己更换角色，只能随着剧情的安排来更换使用角色。从实际使用来看，还是能够感觉得到杰克是个最好用的万金油型角色，威廉的攻击偏向力量型，伊丽莎白的身法更加灵活，巴博萨的动作则相对缓慢；不过整体上来讲，各角色的基本性能和战斗招式相差并不大。

另外，随着游戏的进行以及根据玩家分支任务的完成情况，会逐渐开启其他角色可供使用，这些角色包括七位海盗头领（Pirate Lord）、海魔琼斯、周润发扮演的邵峰（Sai Feng）船长等人，实际上只要是游戏中出现过的角色，不分敌我，包括各种小喽罗，几乎绝大部分最后都能够使用——前提是你已经开启这位角色。想要使用这些角色，可以在主菜单中进入剧情模式后“STORY MODE”后选择“REPLAY LEVEL”，之后就可以选择已经开启的这些角色进行游戏了。这种情况下，就会在游戏中出现两个杰克、甚至是海魔琼斯与杰克并肩作战这类比较好玩的场景了——游戏中的所有动画均为即时演算。

System 常用道具

和去年发售的前作不同，在本作的流程中玩家的主要武器就只有手中的剑，另外也可以从打倒的敌人身上或是箱子中得到火枪、剑或是炸弹——但是这些都是消耗性物品。例如，一把火枪一次只能放一发子弹（汗），好在威力非常大；从敌人拿得到的剑则是当飞行道具使，直接扔出去；炸弹同样也是扔出去。像前作中那样可以不断捡到各种刀剑、锤子等有一定耐久度的武器的设定在本作中被取消了。作为补偿，玩家同样可以根据游戏流程的进行和完成分支任务来开启各种特殊武器，然后则需要在主菜单的“TREASURE CAVE”中选择“BONUS TREASURES”，之后就能从“SWORDS”中选择你要使用且已经开启的宝剑。除了最初默认的那把CUTLASS之外，其他各把剑的造型都颇具特色，特别是海魔们使用的武器，剑身上长满了倒刺，甚至还有电锯状的宝剑，十分适合心里阴暗者使用。

除了这些武器之外，游戏中比较重要的一种道具就是烧鸡了，每只烧鸡使用后能够恢复玩家30-50点HP（越到后期恢复得越多），也是唯一的恢复道具。获得烧鸡的方法主要是从箱子里得到以及打倒敌人后获得。当玩家的剩余HP不足总量的2/5时，心脏就会开始跳动提示玩家要注意危险了，这时就需要注意安全，记得恢复HP以防万一。





防御系统 System

按住L1即可防御，在本作中，采取积极防御是非常有必要的。进入战斗状态后，在屏幕的左上角自己的HP下方会有三个圆形的图标，这个就是玩家的防御值了。防御的时候每被敌人攻击一次，这个圆形的图标就会减少四分之一，如果是重击的话（特别是小BOSS级的），甚至会减少一半。只要代表防御值的这三个圆形图标没有全部消耗完，则敌人的普通攻击就不会对我方造成伤害；但是一旦这三个圆形图标全都消耗完了之后，那么我们就不能再进行防御了，因为这个时候即便我们按L1摆出防御姿势，却根本无法防住敌人的任何攻击。好在防御值是可以恢复的，只要在战斗状态不按L1一段时间，其就会慢慢恢复——注意必须是在战斗状态，平常没有敌人的时候，不按L1也不会恢复。



↑BOSS战时要注意防御。

另外，防御也不是完全无敌的，游戏中期开始会出现个头很大的海魔喽罗，它们除了会普通的近身攻击之外，还会用被改造过的左手直接发射小型炮弹，这种炮弹是无法防御的，而且被命中后损血极多，最好的办法就是提前干掉这种敌人。不能防御的攻击还包括大海怪的触手以及炮击、闪电、旋风等。

System 环境系统

游戏中的许多环境物品都是可以利用的，除了许多箱子都是可以砍碎获得物品之外，房子里的桌椅也是可以砍碎的；另外，有不少树木或是柱子也都可以砍断，不过要注意这些树木被砍断掉落下来后的杀伤力强大而且不分敌我，砍之前一定要注意自己的位置，千万别被误伤了。在一些特殊的场景和关卡，可以利用的环境物品更多，包括大炮、陷阱、机关、风暴、闪电等，灵活加以利用的话可以使游戏难度降低不少，不过在利用这些要素的同时还是要注意别被误伤。本作在玩家与环境的互动性上做得还是不错的，所以一定要多加利用。





JACKANISM System

这是本作独有的系统，简单来讲就是进入特殊地点之后会有一连串类似《战神》中的QTE按键操作，玩家需要根据屏幕左下方的提示，及时正确地输入对应的按键，最后系统会根据玩家的表现来给出相应的评价，如果能够全部完成的话还能获得额外的奖励物品。需要注意的是，这些JACKANISM一旦失败，那么至少在本关中是无法再次重来的了（除非选择“REPLAY LEVEL”）；不过即便是失败也不会影响主流程，只不过原本可以利用JACKANISM轻松通过的地段就会需要经过一场艰苦的战斗才能过去了。还有，整个游戏流程过程中，有大量的QTE存在，并非只有在JACKANISM中才会出现。



↑利用JACKANISM可以避免战斗。



弹反与见切 System

上面我们对防御进行了详细的介绍，因为防御在本作的战斗中有着非常重要的作用，除了单纯的防御之外，不少进攻性的战斗技巧也都是以防守为前提展开的。游戏中有不少敌人都是会防御的，对付他们单纯的进攻收效并不好，需要我们先进行防御，然后趁其攻击被防住后的短暂硬直发动攻击——不过这只是对防御的最基本应用。在本作中也同样存在类似“弹一闪”的系统，具体发动方法为：先按住L1键摆出防御的姿势，然后当敌人即将发动攻击的瞬间按下X键或是□键即可在防住敌人的攻击后用强力招式斩中对方，此招攻击力很高，而且可以给敌人造成硬直为接下来的连击创造了条件。有一点需要注意的就是，这个系统与“一闪”最大的区别在于：我们必须是在敌人摆出进攻姿势的时候就马上按键，而不是在敌人的攻击快要命中主角时才按键，关于这点区别大家可以在游戏中多练习练习就能体会到。



←让敌人自己掉下悬崖。

在本作中，与防御相关的另外两项攻击方式也与上述方法类似：一种也是在敌人即将发动攻击的瞬间向面对这个敌人的方向推左摇杆，成功的话就会将冲过来的敌人直接一脚踹开。另外一种则是按住L1键在敌人冲过来砍人的瞬间向旁边闪开，这样敌人就会因为收势不住而继续向前冲过头导致站立不稳，此时就可以冲过去痛砍之；不过对于此招还有更狠的利用方式，那就是让自己站在悬崖边上，等敌人冲过来后向旁边一闪……这一招在游戏中被称为“Olé”，不少分支任务都有对该技巧的要求。

SYSTEM POINT

骰子游戏规则介绍 PIRATE DICE

游戏中“PIRATE DICE”玩法和我们通常玩的骰盅吹牛（又叫大话骰）差不多，以下是基本规则：

1、在游戏中是四个人玩，每个人的骰盅里都有五个骰子。

2、基本玩法为：每人各摇一次，看清自己盅内的点数（在屏幕左下角显示），猜测对方的点数，然后从庄家开始吆喝所有参与者骰盅内共有多少个某点数的骰子。

3、叫法为M个N（如2个3点，2个6点，3个4点等），对方会分析此叫法真实与否，信之为真则下家接着叫，叫法同样为M个N，但M和N中至少有一个数要大于上家所叫之数（如，上家叫2个5，下家叫2个6、3个4、4个5等均属合法）。

4、若下家不信则开盅验证，合计所有人的骰盅内的有该点数的骰子个数之和，若确至少有M个N点，则上家赢，反之则下家赢（如上家叫5个6，开盅时若只有4个6点，则上家输，若有5个或更多个6点，则下家输）。



5、在骰子游戏里，吹牛属于技巧性大于运气性的游戏。

6、术语解释：“BID”是跟着叫；“LIAR”是认为上家在撒谎，要求看骰子；“EQUAL”和上家相同看法，同样会看骰子。

7、10局过后剩余筹码最多者获胜。

SYSTEM POINT

扑克游戏规则介绍 PIRATE POKER

这个扑克游戏是赌场里比较流行的，在游戏中基本玩法稍微有所变动和简化，其基本规则如下：

1、游戏中是四个人玩，每人最开始手中有两张牌（屏幕左下角显示玩家手头已有的牌），这两张牌称为“窝牌”，从玩家开始发牌（称为DEALER），在每一局结束之后，钮扣会按顺时针方向从一个玩家移到下一个玩家。

2、在玩家拿到自己的两张窝牌以后，从下家开始下注，该玩家有三种选择：弃牌，跟注，加注。弃牌是指玩家觉得自己的两张窝牌很差，从而放弃这手牌不玩，不需要下任何赌注。跟注是指玩家下与前面玩家同样的赌注，在上述情况下，该玩家若跟注，需下与大盲注同样数量的赌注。加注是指玩家将赌注加倍，比如说大盲注为$4，你下注$8，称为加注。



3、然后依次类推，直到所有参与游戏的玩家的赌注相等为止。比如你开始跟注$4，你后面的玩家将赌注提高到$16，你若想继续玩下去，你必须再放$12进去，使你的总赌注额与桌上的最高赌注额相等。如果你觉得牌不怎么好，再放$12进去不值得，你可以弃牌，退出这局游戏，你开始放进的$4自动输掉。

4、第一轮下注结束后，发牌员再发三张牌放到赌桌的中央，然后翻开这三张牌，这三张牌称为悬牌，为公用牌，玩家根据自己的窝牌与这三张公用牌决定下一步如何下注。

5、第二轮开始后，剩余的玩家在下注时有三种选择：弃牌，看牌或下注。看牌是指玩家不想下注，想看下一张公用牌之后再决定是否下注，只要你前面的玩家下了任何赌注，你不能再选择看牌。下注指你是第一个下注的玩家，放赌注继续游戏，称为下注。后面的玩家可以选择弃牌、看牌、跟注、加注、再加注。再加注是指前面玩家已经加注，你再增加赌注额，称为再加注。

6、依次类推，直到第四轮开始时，如果还没有决出胜负，则发牌员再弃最上面一张牌，再发一张牌放到前面四张公用牌旁边，然后翻开这张牌，这张牌是第五张公用牌，称为河牌。现在玩家根据自己的窝牌与桌上的五张公用牌进行第四轮下注，最后玩家摊开自己的窝牌决定谁是赢家。在游戏中，基本上第二轮左右就结束了，极少会拖到第四轮。

7、术语解释：“CHECK”是看牌；“RAISE”是加注；“BET”是跟注；“FOLD”是弃牌；“RE-RAISE”是再加注；“SMALL BLIND”是小盲注；“BIG BLIND”是大盲注。

分支任务讲解 System

在游戏中的每一关，除了通关的主任务“OBJECTIVE”之外还存在有大量的分支任务“SUBMISSION”，完成这些分支任务后可以获得额外的奖励，许多物品的开启也都与分支任务的完成情况有关。根据各关的不同，其对应的分支任务种类也是非常之多，这里先介绍最常见的分支任务种类及完成方式，另外一些特殊的分支任务完成方法我们将在攻略部分进行详细说明。



←↑完成游戏中的分支任务是有特殊物品作为奖励的，这也能大幅提高海盗的声望值。

Crab Pendants	收集一定数量的盾形饰物，这些饰物一般都藏在可以砍碎的木箱子或是木桶之中，银色。
Defeat Enemies	干掉规定数量的敌人。
Rescue	救出规定数量的人，游戏中还有同类性质的任务，但名称可能不同，例如在第一关中救人任务叫“Prisoner”。
Olé Enemies	在弹反部分介绍过的，利用通过闪避使得敌人直接掉下悬崖等地形的方法杀死规定数量的敌人。
Loot	收集规定数量的金钱，获得方法主要是杀死敌人和从箱子中找到，另外和特定人物对话也可能得到钱。
Level Notoriety	得到规定的海盗声望值，主要是通过完成特定任务以及杀死敌人（用特殊方法杀死能得到更多）。
Hit Combo	达成规定的最高连击数，注意战斗时屏幕左下方最左侧的那个大的数字才是真正的连击数。
Jackanism	完成本关的JACKANISM。

挑战模式 System

通关一遍之后就能在主菜单中选择挑战模式“CHALLENGE MODE”了，这里一共有对应游戏十二关的场景，每一处场景又都包含有“COMBAT CHALLENGE”、“COMBO CHALLENGE”和“LOOT CHALLENGE”三个挑战。其中“COMBAT CHALLENGE”是在限定时间内杀死指定数量的敌人，“COMBO CHALLENGE”是在限定时间内完成规定的最高连击数，“LOOT CHALLENGE”则是在限时内获得指定数量的金钱（通过杀敌获得）。每完成一项挑战都能获得相应的奖励，这些奖励主要是开启各种可供选择的角色，从敌人喽罗到城镇里的各色市民不等。

十二个场景的挑战任务越往后难度也就越高，从实际战斗来看，最实用的技能仍然是“X□○”的连击技，由于此套连击的最后一招可以控制角色一边旋转攻击一边移动，在大范围杀伤敌人的同时还能移动，安全性上得到保障的同时还能节约更多的时间。在三类挑战任务中，杀敌是最简单的；想要获得最高连击数的关键是对敌我双方众人的位置、距离、以及攻击节奏上的良好把握；至于获得金钱的任务，请一定要优先保证自己的安全，因为这个任务中所有敌人都只会掉钱袋而不会掉烤鸡，没有任何回复道具。

System 决斗模式

主菜单选项中的第二项就是决斗模式（DUELLING），但是这个模式即便是你将游戏打穿一遍之后也无法选择，那么如何才能开启它呢？正确的方法是先将游戏打穿一遍，之后就会出现挑战模式（CHALLENGE MODE），在挑战模式下与游戏相对应共有十二个场景，每个场景又各有三个挑战任务，将与决斗模式中对应的场景在挑战模式下的三个挑战任务即可开启。例如在决斗模式中其实一共包括了TORTUGA、ISLA CRUCES、SINGAPORE、SEA BATTLE和MAELSTROM五处场景，想要开启它们，就只需进入挑战模式，然后分别把这五处场景下的挑战任务全部完成即可。而所谓的决斗模式就是与各BOSS的单挑，我们需要在规定时间内将BOSS干掉。

围绕海魔心脏的争夺 黑珍珠号与幽灵号的对决

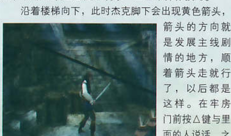
PRISON FORTRESS

分支任务

Crab Pendants：4
Defeat Enemies：10
Prisoner：4
Olé Enemies：4
Loot：850
Hit Combo：15
Level Notoriety：1500
Jackanism

在本刊之前的无双中曾经介绍过，这次的《加勒比海盗3》游戏在剧情上是涵盖了电影版2代与3代两部作品的，游戏中的主线流程与电影版基本一致，但有不少地方做了变化。本关一开始，正躺在监狱中等死的杰克船长的牢门被红衣打开，对方表示，想要逃走的话最好跟着他走。玩家开始操纵杰克后，从牢门出去打破拦路的箱子，可以得到烤鸡一只，初期系统还会提示玩家一些基本操作技巧。

沿着楼梯向下，此时杰克脚下会出现黄色箭头，箭头的方向就是发展主线剧情的地方，顺着箭头走就行了，以后都是这样。在牢房门前按△键与里面的人说话，之后后方会突然出现两个敌人，正好拿他们练习基本操作，现在玩家能够使用的连击是“XX○”，以后随着剧情的发展还会学会别的连击技巧。将敌人收拾掉之后再与牢房里的人对话将他们释放出来，他们会告诉你可以利用旁边的绳子爬上去——作为分支任务之一，在本关中一共有4处这样的囚犯需要释放。



沿着绳子爬上去后来到一大片铁网上，往右走，释放出关押的犯人之后利用绳子荡到对面的横梁上，在绳子上荡的时候看准时机按一下△键即可将挡路的敌人踹下去并成功着陆。接下来在横梁上有一场战斗，对手是个头戴铁面具的大块头，他的剩余HP会在屏幕右上角显示（本作中的所有BOSS均如此）。由于其会防御，所以主动进攻效果不好，先防住对方的攻击再进攻，或者直接“弹一闪”也行。干掉面具男后救出第三批犯人并沿楼梯爬下来。

往右走会看到上方有扇铁门被敌人看守着，干掉守门的敌人后走进铁门，在房内可以用大炮轰开被锁着的门，之后通过楼梯爬上去，在二楼会发现许多木箱，里面藏有大量的金钱，还客气什么？尽情地拿吧。之后用绳索滑下来，打开大门机关后会遇到另外一场战斗，敌人分别是三个喽罗和一个面具男。这里是完成分支任务“Olé Enemies”的好地方，记住在本关你需要这么害四个敌人自己摔死才能完成这项任务。全部搞定后顺着楼梯走到最下面，利用绳子滑下去，此时先不要急着进入旁边的门，先顺着小道向上爬，会来到一个有大量木箱的房间……抢劫一番后进入刚才的门，这里会遇到本作中的第一个Jackanism，看完提示后即可开始。顺利完成Jackanism后分别将三处机关打开(如果没能全部完成的话玩家需要先解决大批的敌人），之后沿刚出现的铁板出去。



旁边就是第四处释放犯人的地方，接下来会再次遇到一个面具男，这里可以利用众多的机关来对付他，包括三门大炮以及从天而降的笼子等等，非常简单。解决战斗后开门，用炸药将最后的门炸开，出来后干掉门外的几个敌人来到海边发生剧情。红衣将杰克一脚踹进装有死人的棺材之中……

ISLA DE PELEGOSTOS

分支任务

Crab Pendants：4
Free the Captured crew：9
Loot：1000
Hit Combo：15

本关是电影版中非常搞笑的食人部落那段剧情，可惜在游戏中被大幅弱化了。游戏一开始威廉会救出正在火堆上被做成活人串烧的杰克，然后两人分头行动。解决掉最开始的一批敌人后，先解救出旁边被关在笼子里的黑珍珠号船员，本关中的一个分支任务就是解决所有9名被抓走的船员，由于不少船员被囚的地方都比较隐蔽，想要找全的话挺头疼的，所以我会在接下来的攻略中详细提及另外8个船员所在的地点（明明是只要6个人就能开动黑珍珠号了……）

先别急着上吊桥，吊桥旁边的小路尽头有一个被关押的船员，同时有一个敌人在看守，将敌人解决掉以后就能放出被关的船员，以后都是如此。回到吊桥上，这里有一个敌人，利用防反技轻松解决掉后来到下一块地方，先干掉这里出现的敌人喽罗。注意这里有3个船员可以解救，他们分别是在那两座食人族房屋的左边和右边，沿着小路走就能看见，另外一个则是需要穿过那两座食人族房屋中间的小树丛后才能看到。解救完此处的船员后来到另一座吊桥上，这里会发生剧情，对面的两个食人族会将绳索砍断，威廉会掉到一旁的山道上，注意此时还能够从断掉的半截吊桥爬回去，如果之前没救出那些船员的话可以

再跑一次。

接下来穿过一个小洞会看到木梯，先别急着上去，继续往前走可以救出1名船员，再穿过一座吊桥后还能救出1名船员。现在可以回头爬上木梯了，将上面的敌人干掉后沿着绳索滑到对面去。我们会看到小广场中央有一个被关着的船员，先别救他，从旁边的小路绕下去救出倒数第二名船员后再来救上面这位，OK，9人全部救出！之后小BOSS出现，对付她不能生砍，这样完全无效，正确的方法应该是按住防御让自己背靠着中间的大罐子，引诱对方冲过来然后在瞬间闪到一旁（即Olé技），这样她就会掉到大罐子中去，然后杰克会站在上面的吊桥处往她头上砸椰子。被砸中一次后，小BOSS会暂时跑开躲起来，此时我们得解决掉出来的两个喽罗后她才会再次出现，如此反复，3次之后即可将其搞定。



BOSS战后威廉和杰克两人来到吊桥上，经过一段QTE按键后成功将敌人干掉，然而追来的敌人数量越来越多，两人没有办法只好从悬崖上跳了下来，不幸的是，虽然成功降落到了竹筏上，杰克却半截身子都给卡了进去，接下来的战斗，又得靠威廉一个人了。竹筏上的战斗没有什么好说的，敌人会源源不断地出现，但是最多同时出来两个，之后竹筏会先后被卡住两次，一次需要在竹筏上的三个地点使劲跳，第二次则是需要把拦路的三棵树干砍断。在被卡住的这两个地方，必须完成上述条件才能继续前进，不过我们建议可以利用这里多杀一些敌人以挣钱，本关的分支任务之一是挣到1000以上，正常流程的话基本无法实现，所以不妨在这里把钱赚够了再动身。至于案旁不断扔过来的标枪完全可以不必理会，因为这些是纯"背景"，根本扎不中你的，放心好了。

PORT ROYAL

这一关在剧情方面改动挺大的，原本是住在沼泽地带的吉普赛女巫Tia Dalma直接就给游戏编剧们扔到了港口小镇上……上岸后控制的角色是杰克，系统会提示我们可以偷偷绕到敌人身后将其干掉，这样会方便许多。没走几步，就会发现有名士兵挡在了道上，在他身后的木桶处按△键就能将其用木桶砸晕，这个就是本关的分支任务之一——Sneaky Man，一共有4个这种敌人需要依法炮制，现在还剩3个。

> **分支任务**
> Crab Pendants：4
> Wanted Posters：3
> Sneaky Man：4
> Missing Person
> Rom Raid Part 1
> Pirate Dice
> Loot：500
> Hit Combo：17
> Jackanism

向前走没多久就会来到本关的Jackanism触发地点，顺利完成后杰克成功绕开守卫在此的众多士兵，失败的话就慢慢收拾这些家伙吧。这里站着一个女人，与她对话后她会请求你帮忙寻找她失踪的丈夫，接受这个任务。向右走，与站在路旁的人对话，他会请你帮忙吸引酒店老板的注意力好帮他们偷酒，照样答应之。来到下一个场景，在这里我们就能找到站在路边的女巫Tia Dalma了，与之对话后她会教你如何救出被囚在此的海盗王（PIRATE LORD）之一的具体方法。对话完毕后先把左侧墙上众人的通缉令撕掉，本关一共需要三张这种通缉令；与右侧站着的人对话可以玩骰子游戏，起始资本为30块，一共有10轮，胜出后完成"Pirate Dice"的分支任务；与北侧站着的酒店老板对话，成功完成偷酒的分支任务。另外，在这里的一红一蓝两名敌人士兵等其停下后可以用木桶砸晕之，这也是"Sneaky Man"任务的一部分。

搞定这里后继续向里走，路旁有一张通缉令，撕掉之。再接下来还能用木桶砸晕一个红色衣服的士兵，"Sneaky Man"任务完成。在砸晕这名士兵的地方旁边，与站在这里的那个人对话，原来这家伙就是失踪的丈夫，他希望你转告他老婆他是无论如何也不会被她找到的，选择帮他转告的话他会给你钱，选择让他自己去说的话他不会给你钱，但是她老婆给你的奖赏更多——无论如何，"Missing Person"任务完成！

来到最里面的广场，这里可以撕下最后一张通缉令，"Wanted Posters"任务完成。此处有两名巡逻中的士兵是必须解决的，不过只要攻击他们就会进入一个单独的场景，在该场景中有一红一蓝两名士兵，系统会提示我们组织红衣服的士兵敲响警钟，然而事实上蓝衣服士兵敲响警钟的话我们一样会完蛋，所以我们要做的就是尽快将他们全部干掉！料理完这两个敌人后有一串准备工作等着我们：先将那几处门关上防止一会敌人的援兵从这里出现，然后将广场中的火药桶全部点燃，最后将绑着海盗王的木台北侧的两个角给敲坏。现在我们可以去北侧的监狱里放出囚犯了，成功救出海盗王之后还需要我们原路杀回港口，最后敌人会源源不断地赶来，不用都杀死，等待黑珍珠的炮火将挡路的木箱炸毁后不断前进即可。最后上到一大木台处，这里有30秒限时，注意最后一枚徽章（Crab Pendants）就藏在木台左下方的木桶里，可能有不少人会忽略掉，然后来到右侧跳上黑珍珠号即可过关。

PEARL VS DUTCHMAN

玩到这里，你就会发现游戏中的剧情已经比原著编得的越来越大了：杰克一行人所在的黑珍珠号在海上遭遇到了海魔琼斯驾驶的幽灵船，杰克决定自己留在船上吸引海魔的注意力，威廉则去偷能打开聚会棺的钥匙……杰克的形象得到了很大程度的美化嘛（笑）。一上来就是激烈的战斗，地点是在幽灵船的甲板部分，最初部分的目标是要避免让躲在左侧船头的威廉被敌人发现和杀死。只要让杰克待在甲板中间地段不主动去左侧，敌人就不会过去的，但是有一种不会主动攻击你，而是自己慢慢往左走的家伙一定要抢在它过去之前将其干掉。这种怪物每隔一段时间会出来一只，杀死三只后差不多也到了时间发生剧情了——建议此处在确保威廉安全的前提下用最快的速度光顾一下船头的两头，将木箱里的东西拿到，里面有完成分支任务必须的银色徽章。

> **分支任务**
> Crab Pendants：4
> Defeat Enemies：10
> Avoid Detection
> Loot：600
> Hit Combo：20

现在切换到威廉的部分了，上一关结束时我们已经学会了"X□O"的连击技巧，建议游戏过程中经常使用，此招最后一下是旋转攻击数圈，不但攻击力不错而且打击范围广并有防身之效。进门后会出现大批的敌人，将它们干掉后去左侧将木箱子推到楼梯底下，再次干掉前来碍事的喽罗们之后沿着楼梯爬上去。解决掉这一层的敌人后来到最左侧，这里关押了四个牢房的船员，将他们全部放出来之后先去右边的木门前，三次攻击后可以将门砸开，里面能拿到不少钱，这是完成本关"Loot"任务的必要保障，之后从左侧的楼梯往上走。照例又是一堆敌人，完事后会出来一个小头目，对付它没有什么特别需要注意的，除了攻击力稍微有点高之外，这家伙一无是处。

从刚才小头目出来的门进去，一路杀到甲板上，这里左右两侧的箱子里各有一个银色饰物，注意别被甲板上的敌人发现，达成"Avoid Detection"任务。上去进入右侧房间后，威廉遇到了自己已经变成海魔的老爸特纳并获得钥匙。剧情过后解决掉屋里的敌人出门，此时有一段QTE操作，完成之后威廉来到了望台上，干掉敌人后沿绳索滑至桅杆上，这里还有一个敌人等着我们，胜出后进入剧情，黑珍珠号终于成功逃离幽灵船的攻击，夺路而去……

本关没有什么需要特别注意的谜题，但是在完成分支任务上特别要注意金钱和银色饰物的收集，特别是一开始那段，由于任务的特殊性，不能离开威廉太远，所以就要抓紧时间将箱子里的金钱和银色饰物拿全了。

TORTOGA

伊丽莎白在此与杰克等人会合的情节，虽然在游戏中再次有较大的变动，不过，就这样吧……本关有一个比较"贱"的分支任务：那就是找到十个女人来抽你耳光！为什么？很明显对杰克这种喜欢到处惹下风流债的海盗船长而言，被抽耳光已经是最轻的情况了——还记得电影中威廉刚被放出来四处寻找杰克时，遇到的那两个女的是怎么说的了吗："记得帮我把这个转送给杰克——"一记响亮的大嘴巴（汗）。所以本关就努力去寻找那些头上有惊叹号的女人吧，找到十个这样的大姐各被抽一耳光就算你完成"Face Slap"的分支任务了。

> **分支任务**
> Crab Pendants：5
> Face Slap：10
> Pirate Poker
> Rom Raid Part 2
> Loot：1500
> Hit Combo：21
> Jackanism

言归正传，上岸后能找到许多木箱，里面可以得到不少东东。之后在进港的小道上有个不开眼的家伙敢挡道，甭废话，轻松将其料理掉。之后一段时间没有什么战斗，玩家要做的事情主要就是砍碎每一个木箱，找到所有能找到的女人来抽你等等。之后会来到一个亮着黄光的屋子门口，进去后先跟女的对话，挨一记耳光后与屋角的男人对话，就可以玩扑克游戏"Pirate Poker"了，10轮胜出后即可完成这项分支任务。

从这间房子的后门出去，是个庭院，中间站了个人，与之对话后即可引发分支任务"Rom Raid Part 2"，此时会出现数量众多的海盗，我们需要将其全部干掉，估计中途得吃烧鸡来补充HP了，好在敌人身上也会掉落，不用担心药品不够，将敌人全部杀光后完成本分支任务。之后沿着路出来（路旁又站了个会抽你的女人），之后往左走，进入一间大屋子。进来后你会发现门口站了一堆海盗，别急着和他们交谈，来到屋子左侧的墙壁前，这里有一根绳子，将之砍断后会使得天花板上的灯台掉落将那边的海盗们砸个七荤八素，如此一来，接下来的战斗就会轻松不少。



好容易把屋子里众多的海盗全搞定后却发现有个海盗头子从二楼跳下来跑掉了，追出门去就是与这家伙的BOSS战。在这场战斗中有不少的QTB可以利用，

例如当两人的剑陷入僵持状态时，可以根据屏幕上的指示连打某键或是快速转动左摇杆来攻击对方；另外还能够利用场景中的特殊环境物品攻击BOSS，例如将箱子推倒后用里面的水果来砸BOSS——这一部分其实也是QTE，不过按键显示在屏幕正下方且图标比较小，务必看仔细了。

BOSS战胜出后是一段伊丽莎白的JACKANISM，完成后主角再次切换回杰克，接下来的任务就很简单了——操纵杰克原路杀回黑珍珠号即可。不过途中有大量的敌人会出来堵截，注意及时回复自己的HP。

ISLA CRUCES

分支任务
Crab Pendants：4
Gold Idol
Burried Chest
Hit Combo：30
Jackanism

杰克的罗盘在伊丽莎白手上终于又恢复了正常，经过指示，众人来到小岛上寻找装有海魔琼斯心脏的聚魂棺。下船后操纵的是杰克，进入森林中的小道后马上就有一段QTE，顺利完成之后众人安全地躲过了路上千奇百怪的机关。其实从最初上岸的地方右侧也有一条路可以通到这里，路上需要注意山上间歇坠落的石头，而且记得最后从上面下来砍碎沼泽前的木箱，那里面有一个银色的饰物。再往前走就会有不少海魔喽罗挡道了，注意从本关开始会出现一种大个的敌人，这种敌人右手持剑左手则是小型的火炮，拉开一定的距离后其就会用火炮攻击你，这种火炮攻击无法防御而且伤害极大，虽然可以躲避，但在混战中要想及时发现并躲开还是比较困难的，所以对付这种敌人最好的方法就是只要其一出现，就优先尽快将其干掉！

从破庙门口下来会经过一段瀑布，这里也有大批敌人出没，由于是在瀑布中战斗，所以屏幕上经常会被大量的水流所覆盖，视野不好，一定要看清楚敌我双方的位置。战斗完毕后先别急着走，就在这块瀑布地段，我们会发现上方中间有一块大石头，石头下面是可以进去的，在里面的山洞中可以发现一个金色的雕像，分支任务“Gold Idol”完成。经过一番激斗，众人终于找到了埋藏装有琼斯心脏的聚魂棺的地方，这里有一个限时战斗，玩家需要在船员们挖掘聚魂棺的50秒钟时间内避免这些敌人碰触到聚魂棺——这不是必须任务，但是只有这样才能完成“Burried Chest”这一分支任务。得到聚魂棺后，与电影中一样，杰克、威廉以及诺灵顿“前上尉”三人为了各自的利益打斗起来，伊丽莎白前去追赶抱着聚魂棺逃走的诺灵顿（又被篡改了……）。

控制角色切换为伊丽莎白，此处的海魔喽罗数量非常多，杀到废墟内坚持战斗一段时间后会看到钥匙抢夺两人组从屋顶的横梁上边打斗边通过，之后转为杰克与诺灵顿在移动大水车上的单挑战。注意由于水车是在不断往前滚，所以杰克所站的这一侧会不断向后下滚动，所以记得多往前走，战斗本身没有多大难度，多利用防反技可以比较轻松地解决战斗。途中有不少的QTE需要完成，而且本关的JACKANISM也是在这里完成的。

最后我们可爱的杰克船长还以为那个装满泥土的罐子里还有琼斯的心脏，他即将为此付出代价……

PEARL VS KRAKEN

分支任务
Crab Pendants：4
Olé Enemies：5
Rescue
Hit Combo：7

黑珍珠上的杰克再次遭遇到海魔琼斯与幽灵船，当杰克在破碎的罐子里并没有发现琼斯的心脏时，海怪的攻击已经降临……一开始的战斗发生在甲板上，先别急着与敌人战斗，操纵杰克分别来到船头和船尾各能得到一个银色饰物。接下来的战斗请务必注意了：本关中只有这里才会出现敌人小喽罗，其余部分都是在与海怪战斗，所以想要完成“Olé Enemies”的任务就只能在这里搞定。所有的敌人都不要用剑砍死，建议站在上方的船舷边上诱使敌人冲过来然后再闪开即可让其掉进海里去，有时候敌人会从对面搭一块木板跑过来，此时可以站在船舷按△键将木板踹掉使其摔下去，这也算是Olé。由于这段时间很短，所以请务必尽快照此法料理掉5个敌人。

之后发生剧情，海怪出现，它的触手会砸在左边和右边，在触手砸下来之前务必离这两侧远一点，另外触手砸下的过程中还会有碎片从天上掉下，同样注意躲避。触手砸下来后，先注意看其末端，如果晃动特别厉害的话切勿接近，如果晃动不大的话则可以跑过去砍触手的末端。有时候海怪的触手会从中间后方出来试图卷走我方的船员，请马上跑过去砍触手的末端将船员解救下来。

甲板上的战斗告一段落后，我们得从左侧的楼梯下去，下去后门口的箱子里有一个银色饰物，别忘了拿到，之后就是对海怪的战斗了。这一层船舱有三门大炮，战斗从最左面的大炮处开始，海怪的一只触手会将大炮左侧的船壁砸开一个洞并伸进来，此时需要马上冲过去连续砍它的触手3次，我方的船员就会趁此机会给大炮装上炮弹；之后触手会再次伸进来，接着冲过去连续砍它4次，船员就会将导火索扯好。现在可以来到大炮右侧，等海怪大声咆哮嘴巴对着炮口时马上按△键发炮即可攻击成功。随后海怪会将这门大炮卷走，接下来两门大炮也请按照此法使用，3次过后完成本层船舱的战斗——注意，攻击海怪的触手必须成功，一旦失败，船员就会被卷走，要想顺利完成本关的“Rescue”任务，包括甲板和本层的船员一个都不能被海怪拖走。

之后会掉落到船舱底部，身后的箱子里有最后一个银色饰物，往前走是与海怪触手的战斗，一共有两大段QTE，全部顺利完成后再来到前面将盘绕在主桅杆基部的触手砍伤，本关结束。然后就是电影版2代的结尾剧情了。

SINGAPORE

分支任务
Crab Pendants：4
Old Enemies：5
Debt Collection：3
Pirate Dice
Hit Combo：15

从本关开始就是3代的剧情了，由于本人暂时还没看电影版，无法确认游戏中的剧情变更了多少，所以下面的剧情完全以游戏为准。众人来到新加坡找发哥饰演的邵峰（Sao Feng），希望能从他手里拿到前往“世界尽头”的航海图。在刚上来的港口处可以得到一个银色饰物，与站在这里的三个人对话分别能够完成“Old Enemies”任务（一个）和“Debt Collection”任务（二个）的一部分——注意本关这个是“Old Enemies”而不是干掉敌人的“Olé Enemies”，说白了就是找巴博萨以前的敌人算旧账……

从码头往左走一点有一点向上的路，这里分别能找到两个人，第一个人可以和他玩骰子游戏，胜出后完成“Pirate Dice”游戏，里面的第二个人则是Old Enemies之一。往左走与站在路口的人对话，这是收债任务的最后一人，“Debt Collection”任务顺利完成！注意这附近的箱子里有第二枚银色饰物。之后顺着路来到一个小广场，右侧的楼梯是可以爬上去的，上去后走到尽头可以找到一个Old Enemy，这个梯子左侧的角落里还有一个Old Enemy，之后进入上方的房内与大门口的那人对话，这是最后一个，“Old Enemies”任务也已完成。

与守在门口的人对话后发生剧情，发哥出现……接下来是一连串的战斗，先将一楼的敌人全部干掉，之后二楼会有己方船员求救，上去帮他料理掉敌人后又得下到一楼救人，再然后还得杀回二楼帮助我们可怜的小弟们。全部完成后就是与发哥手下孪生姐妹的BOSS战了，好在只需同时对付一个，没什么难度，用防反技轻松搞定，战斗期间会有不少QTE，别按错了。战斗正酣之时，驻守在此的英军士兵赶来，回到一楼干掉部分敌人后主角切换到伊丽莎白。

现在我们要做的就是操纵伊丽莎白一边战斗一边往回走，消灭掉最初的敌人后先别急着跑，这里的箱子中有一个银色饰物。之后且战且走，在一处断桥上需要在特定地点按△键3次将船放过来才能通过。最后来到一处场景，这里的敌人会不断试图点燃装有炸药的木桶，一定要在导火索燃过去之前将其踩熄，另外，这里的木桶中有最后一个银色饰物不要忘了拿，坚持一段时间后过关。

DAVY JONES'S LOCKER

分支任务
Crab Pendants：4
Loot：750
Hit Combo：26
Jackanism

拿到航海图的众人终于进入了“世界尽头”，在这个被不死一族支配的世界里也只有巴博萨这号家伙能战斗自如了。沿着有木板或是石头的地方走，不要进入白色的沙地，沙地里会不断的冒出触手攻击我们，避无可避，与这里的敌人战斗时也要注意别进入沙地。通过一段骨头路之后用剑砍断尽头已经松散的骨头就能够在沙地上搭出一条路来，下一段路的尽头则需要捡起地上的石头然后看屏幕左下角的槽，当代表“X”键的符号移动到最上面的方框内时马上按X键就能将石头准确扔中目标，搭出一条路来。

接下来一段骨头路，在尽头同样需要扔石头，不过这次得扔两次，这样就能吸引沙地里的沙虫用地毯将我们运送过去。注意这里的战斗过程中，旁边有一根柱子是可以砍断的，我们可以利用这个重伤敌人，不过小心自己别也给砸中了，之后从绳子爬上去，一边战斗一边通过桅杆，注意别掉下去，再从另一条绳子爬到了望台上，滑下去，再次扔石头将一根桅杆砸断，顺着这根桅杆往下走终于找到了被困于此的杰克。

众人试图驾驶黑珍珠号逃离此处，但是源源不断涌上来的不死族战士非常棘手。下面的战斗发生在船舷上，

我们需要阻止这些敌人爬上船，在一定时间内只要保证爬上去的敌人少于6个即可。之后是本关的Jackanism，完成后操纵杰克一边战斗一边躲避石头，救出人后再杀回去就能过关了，此处有不少QTE。原来这里是一个颠倒的世界，上就是下，左就是右，杰克他们是怎么离开这的？请大家自行观看。

SEA BATTLE

分支任务

Crab Pendants：4
Don't take a hit
Loot：850
Hit Combo：22

与邵峰的海战。一开始是操纵杰克在甲板上的战斗，左侧船头有一个银色饰物，在这里战斗一段时间后甲板右侧船舱的门会开启，进入后发现伊丽莎白被众多敌人围困，将这些敌人全都干掉，屋内的箱子里有一个银色饰物。回到甲板时发生剧情，邵峰已经率领手下攻上了黑珍珠号的甲板，为了拯救大家，伊丽莎白提出和邵峰单挑。之后进入BOSS战，这里有一个分支任务，那就是在与邵峰的战斗中完全不被伤害并胜出"Don't take a hit"，想要安全达成此条件的话利用防反技慢慢地闪死他是最好的策略，非常容易。



虽然在单挑中伊丽莎白胜出，不过最后她还是为了实现自己的诺言而留了下来，杰克一行人乘坐的黑珍珠号被放走，就在此时，一枚炮弹命中了邵峰的旗舰，不慎摔倒的邵峰很倒霉地给地上的木桩穿透了腹部……临死前他将代表海盗王的信物交给了伊丽莎白，让她代表他去参加海盗王们的秘密集会。回到甲板一看，原来是海魔琼斯带领着幽灵船上的敌人对这边发起了进攻，先拿到罐子里的银色信物。这里的敌人，你爱砍不砍，因为每隔一段时间幽灵船上就会用大炮向这边齐射，此时需要马上躲到甲板上的黄色安全区域，否则会被直接秒杀，同时那些敌人也会被全部干掉，我们要做的就是跑过去捡钱而已。如此往复3次，伊丽莎白会掉进下层的船舱。干掉敌人后用炸药将门炸开，出门后别急着上楼，这里的箱子中有最后一个银色饰物，拿到后杀回甲板，发现琼斯已经登上了这边的甲板，船员们也都已经被其抓住，迫不得已，伊丽莎白只好投降。

SHIPWRECK CITY

分支任务

Crab Pendants：5
Pirate Dice
Pirate Poker
Loot：650
Jackanism

在港口附近遇到红衣，与其对话后继续前进，沿途记得多搜刮一些东西，本关的银色徽章并不难收集齐全，没有藏得特别隐蔽的地方，所以就不做介绍了。途中会遇到能玩骰子游戏和扑克游戏的NPC，想将本关的分支任务全部完成的话就停下来和他们玩上十局吧。在尽头的小房子门口遇到看上海盗王的敌人小头目，谈不妥，只好直接动手了，这家伙也就是一废柴，轻松搞定。之后进门将被捆在椅子上的海盗王松绑，这小子竟然喝醉了，完全不清楚目前的处境，说话口齿不清，走路还一步三晃，比杰克的醉月望仙步还有个性。

接下来就需要沿途护送这位老大出去，途中会依次出现三批敌人，每批只有两个，虽然他们不会主动攻击那位醉鬼，但是我们必须尽快将敌人干掉，这样才会出现特殊操作点，马上过去按△键可以利用场景中的物品为醉鬼兄搭桥铺路，注意这里的动作一定要快，否则这哥们就直接掉洞里去了。走完这段路后出来再干掉一批敌人，红衣就会出来将醉鬼带走，终于扔掉这个包袱了，同时给了杰克一枚金币。还记得刚进港不久后那位"没钱别过来"的仁兄们，现在可以拿着金币去找他们了，不过……继承了海盗的恶劣品质，这枚金币是假的，动手吧！

解决掉两人后从他们把守的门口进去，这里有三处绳索可供滑下，从最上面的绳索下去，经过一番战斗后来到一处场景，又一位海盗王给绑在这，这次敌人更狠，屋里装了三桶炸药这就要点燃了送这哥们登月……一边战斗一边将点燃的导火索弄灭，最后将这个海盗王成功救出。出门往回走，接下来是一段Jackanism，顺利完成后杰克终于安全躲过这段密布炸药的危险区域，回到红衣那，剧情过后，控制角色转换为巴博萨。

战斗后下楼，利用这里的大炮可以将对面的桅杆炸断一根，掉在了这边的甲板上，上楼，沿着桅杆走过去。之后的路程就是刚才杰克走过的了，再走一遍即可，船上的战斗多用防反技可以轻松取胜，众人成功会师。海盗王们的秘密会议终于可以正式开始，然而还缺两人，此时，杰克和赶来的伊丽莎白从怀中掏出了代表海盗王资格的信物……

MAELSTROM

分支任务

Crab Pendants：4
Defeat Enemies：8
Destory Targets：6
Hit Combo：21
Jackanism

终于到了游戏的最后一关，本关前半部分的难度比较高，特别是想要完成全部分支任务的话，更是有相当的挑战性。

战斗已开始是在黑珍珠号的甲板上，伊丽莎白脚下每隔一段时间就会发光并开始形成闪电，当这个光圈开始固定后我们需要马上离开它，这玩意儿不分敌我且威力很大，还是敬而远之的好。注意了，本关的分支任务"Defeat Enemies"与之前的不同，不是让我们用剑去砍人，而是要利用天气来杀死敌人——包括伊丽莎白脚下形成的闪电和后面会出现的小型龙卷风，只有这样杀死的敌人才算数，用剑砍死的不算。而另外一项分支任务"Destory Targets"，则是当伊丽莎白脚下的闪电快形成时，马上靠近甲板上那些货物边上（就是三个箱子一堆那种），然后通过闪电将这些货物炸碎才行。由于时间有限，所以完成这些任务就更加困难了，想要完成的话就一定要掌握好节奏。

在甲板上的战斗还要注意不时从天上掉下来的木板，一段时间后我们需要赶到幽灵船上去保护己方船员。幽灵船上也有需要毁掉的货物，在这里会不时出现小型的龙卷风，由于这种龙卷风是从屏幕左侧突然出现且移动速度极快，所以在躲避上有一定的困难，但是必须全部躲开，这种龙卷风攻击力极强，基本上除非你是满血，否则给蹭一下就准备重来吧……不过利用龙卷风干掉敌人非常好使，"Defeat Enemies"的任务要想完成就主要是靠它了，但无论如何一定要优先保证自己的安全！坚持一段时间后需要上到船首保护己方船员，之后再次赶回黑珍珠号。

接下来是操作威廉与海魔琼斯的单挑战。虽然这家伙差不多也算是最终BOSS了，不过只要你掌握好了防反技，完全可以不伤分毫将其做掉，战斗过程中有Jackanism需要完成。最后威廉成功刺穿了琼斯的身体，但是他忘了琼斯并没有心脏，这样伤不了他，琼斯趁此机会重伤了威廉，危机关头杰克用剑刺穿了琼斯的心脏。海魔琼斯死后，威廉决定独自留下来取代琼斯的位置控制幽灵船和海魔喽罗们……

现在轮到我们控制杰克在黑珍珠号上与贝克率领的东印度贸易公司舰队（真是臭名昭著）做最后的决战！会不断有敌人跳上黑珍珠号的甲板，不要恋战，我们的目的不是这个，看到上方船舷边上的两门大炮没？贝克的旗舰"女皇号"每过一段时间都会发炮攻击我们，此时需要躲到甲板上的黄色安全区域，等炮击结束后就可以用我们的大炮发射铁钩挂在女皇号舰身，两次之后就能将女皇号给拉到黑珍珠号旁边，此时贝克会跳到我方的甲板上，趁此良机，就别理喽罗们了，使劲砍他吧！受到一定伤害后，贝克会逃回女皇号并驾驶它远离黑珍珠号，之后再重复两次上述过程终于成功粉碎了贝克的野心。

最后，威廉代替琼斯成为了幽灵船的新头领，而巴博萨再次发动叛变夺取了黑珍珠号，被赶下船的杰克只能独自驾驶一艘小船航行在茫茫的大海之上……



鬼武者 觉醒

第四话

天海和阿伦回到了比睿山，这里的悠闲安逸使他们更见坚定了要与幻魔斗争到底的决心，于是他们向着隐藏鬼之笼手的地点继续进发。另一方面，秀次的侍女美树来到了大阪，想把秀次变成幻魔的事情告诉玉子殿下，希望得到他们的帮助……

□责编/小沛

自己就要被甩出去一样，但还是拼命。自从京都被定为最初的都城，到现在已经过了1200多年了。东面是琵琶湖，西面是一座山城——被连绵的群山所包围着的第一大宗教都市“平安京”。这里有数百个伽蓝菩萨像，都是为了防止灾难从东北方的鬼门侵入京都而建造的佛法王都。

比睿山延历寺就在这里。为了维护日本的安宁，将佛法和神道合二为一。

平安自古就以集结了数千名僧侣而闻名。在二十四年前的元龟二年（一五七一年），曾发生过一次导致全山灭亡的危机。那一年尾张国以日出之势崛起，织田信长剿灭了周边诸国，并调动大量军力急袭了比睿山。

比睿山延历寺的历史就是与人抗争的历史。远有平清盛，近有足利尊氏，就算是这些俗世的支配者——征夷大将军，延历寺也毫不畏惧。不只是对武家，就算是面对朝廷，比睿山延历寺也会以武力来抗争，来拒绝对方的暴政。

这样一个无法用世俗的权威来约束的“大势力”，这样一个巨大的寺庙就在都城的周围，对当时的天下人来说实在不是一件有趣的事情。

但是，无论比睿山如何与自己对立，天下的权力者们也没有对其诉之武力，因为比睿山是天下佛法权威的象征，无论天下的支配者有多么大的势力，也无法剥夺心灵的自由。如果对比睿山出手的话，不仅天下人自己会失去佛祖的保佑，对家臣们的心里也会造成很大的影响。

于是，比睿山从世俗的权利中脱离出来，作为独立的之外法权为日本六十余州的安宁进行祈祷，充当着守护的角色。

但是，比睿山所做的并不只是为人民、为国家的安全进行祈祷。

因为，在降临天下的灾难中，也包含着像幻魔这样的超自然威胁。在比睿山修行的高僧，或是那些拥有强大法力与武艺、可以与拥有魔性的人进行作战的武僧们，以比睿山为根据地，进行降妖除魔。而妖魔中，就有幻魔。

现在，天海正向着这个供奉着可以封印幻魔的武具——鬼之笼手的要塞进发着，他打算以人类之躯对抗幻魔以及那些拥有魔性的人。

比睿山延历寺有如此之大的力量，正因为如此，那些曾经的天下人才丝毫没有对其动用武力。但是，织田信长对比睿山的这种力量丝毫没有放在眼里。

那是战国乱世。比睿山拥有二千僧兵，而且个个身怀绝世武艺。但是，面对着信长的士兵，面对着那些了解战争、配合有序的士兵，二千僧众竟完全不是对手，几乎在一瞬间就全部战死了。

不仅如此。信长还对指挥进攻的柴田胜家、羽柴秀吉、泷川一益以及明智光秀等武将下令，杀光山内一切活物，无论是僧人还是百姓，一个不留。伽蓝菩萨像也全部用火烧毁。

于是，山内的僧侣以及百姓共三千多人全部被斩首，被惨无人道地杀害了。贵重的经书法典、汉籍全部化为灰烬，守护天下的法具、武具以及宝器也没有幸免，全部付之一炬。

那之后经过了二十四年，比睿山才慢慢重建起来。作为天台宗总本山的延历寺获得重修，再次集结了全国的学僧，作为佛法的中心兴盛起来。

但是，与信长的战争之后，可以与信长进行对抗的佛法势力转移到了大阪的石山本愿寺。延历寺的势力已达不到以前那样了。不过延历寺作为守护佛祖、镇护都城结界的力量，并没有比以前削弱。

这里僧侣的法力与山的灵气相互呼应，在比睿山一带形成了强力的结界，抗拒着魔性者以及幻魔的入侵。

感受着清新的空气，阿伦闭着眼一脸满足地伸了个懒腰。

“啊，还是山上最舒服啊！沐浴在这么清新的空气里简直就像获得了重生一样。”

天海看着毫无忧郁的阿伦，苦笑着说：“是啊，这三个月没少和幻魔作战。幻魔的活动如此频繁是从天正元年之后开始的。自从浅井长政殿下在小谷城战死，织田信长在本能寺了结到现在已经过了十年了。”

“那时候大量的宝器都被烧毁了……所以无法抑制幻魔的活动。信长在进攻比睿山时或许就是为了破坏抑制幻魔的宝器。”阿伦的脸因愤怒涨得通红，她用右脚用力地向空中踢了踢。

初夏的阳光没有那么强烈，照在身上很舒服。日光透过树林，照在碧绿的大地上。

退治幻魔的旅行已经三个月了。期间不知击退了多少只幻魔。在加贺山中遇到了刀足轻、斧足轻等杂兵幻魔，不费吹灰之力就消灭了。但是在那些出现在山野、迫害百姓的幻魔中，除了杂兵幻魔以外，首领级的大幻魔也不少。与这种幻魔交战，就连天海也有些吃力，稍有疏忽还会受伤。阿伦则负责为天海疗伤。但是，随着与幻魔的交战越来越多，沾染到作为净化师的天海和阿伦身上的污秽之物也越来越多。

天海拥有鬼之力，即便如此，与幻魔交战对他来说也是个不小的负担。特别是与强大的幻魔交手之后，对天海的身心来说都会造成很大的负担。

比睿山被结界所包围，山上的空气很干净、很清新，沐浴在这样的空气中对天海和阿伦来说是无比安逸的事情。

阿伦玩了一会水，脸上突然浮现出想起了什么的表情，向天海问道：“对了天海，现在鬼之笼手的封印没事吧？”

“啊，没什么事。由大僧正殿下好好的管理着呢，放心吧。”

“哦，太好了。”阿伦开心地笑起来。她闭着双眼，双手背在身后，顽皮地在阳光下转着圈。

充满喜悦的笑脸让人完全看不出她是一个僧尼。现在的阿伦就是一个天真的少女。

“昨天你去调查鬼之笼手的时候我到京都的街上转了转。不过百姓们对关白殿下的评价可不怎么样。”听到这些话天海皱起了眉头。

虽然鬼之笼手藏在比睿山的最深处，不过以天海的功力来说，到达那里也不是什么难事。

一方面，京都的街道就连大人也不能走动。但是少女阿伦却往返于此，而且还从那里的居民口中听到了对丰臣秀次的评论，这太不寻常了。不过天海的疑惑并不在此。

阿伦看着满脸疑惑的天海，继续说道：“在聚乐第聚集了大量的武术家好像是真的。但是听说到了聚乐第的武术家们好像都变了一个人似的。其中原本是有不少暴虐或是恶贯满盈的坏人，但是听说人品高尚、严谨修行的人去了以后也变了。”

“这……难道是像信长或是森兰丸那样的变化？”天海的表情一瞬间发生了变化。

他那冷静而和善的表情一瞬间就变得像冰一样冷，严肃得让人害怕。那是对对手丝毫没有怜悯，挥舞着手杖消灭幻魔的净化师的脸。如果不知道天海的职业，看到他现在的脸一定会被下一跳。

但是阿伦好像丝毫没有觉得恐怖，把双脚从水中提起，双手抱着膝盖晃动着双脚。“你是说他们被幻魔同化了吗？好像不是这样。我听说居民们有人去过聚乐第，还遇到了相识的武术家。不过打招呼时对方的反应很奇怪，以前都高兴地回应，现在却看都不看一眼。感觉他们好像都变成了冷酷无情的杀手一样。”

“这一言两语说不清楚。”天海一边思考，一边慎重地说道：“学习武艺有时候是会丧失人性。有时候如果不抛弃自己的心就无法超越人类的框架，技艺也无法得到提升。我曾经也经历过。”

“你说的没错。这下估计要有大麻烦了。”阿伦的表情有些紧张，“我没有这种经历，看来关白殿下的武艺练习很严格。不过，”阿伦喘了口气，继续说道：“除了这方面，有关秀次殿下的其它评价也不怎么好。听说他带着士兵或是助手袭击附近的村子，抢夺年轻的姑娘；或是把囚犯用作剑术练习的靶子。现在秀次殿下被称为杀生关白。”

“摄政关白？”（注：日语的杀生和摄政发音相似）

“不是不是，是杀生关白！现在他好像特别喜欢杀生，无论对方是人还是动物，听说现在所杀害的生灵如果把尸体堆起来已经有山那么高了。”

“这可不是什么好名字。人也好动物也罢，不顾忌对方的生命实在是……”

天海看着阿伦，皱紧眉头严肃地说：“这里的事情结束后，咱们就去京城看看。”

喜欢血与杀戮，对于其它生命的痛苦无动于衷，不仅如此，还要在他们原本就痛苦的伤口上再撒一把盐，并以此为乐。

果然，他们都变成了幻魔，这种以别人的痛苦为乐，就是他们这些被幻魔同化了的人的显著特征——天海暗自思考着。

幻魔这种异形的生物自古就存在于这个世界的另一面，所谓人类只不过是另外一种生物而已。最初它们只是拥有与人类相似的外貌，并且每一个都拥有远远超越人类的能力。

但是，后来出现了非正常方式诞生的幻魔。把人类与幻魔的魂相融合，让肉体和精神产生变异。用这种方法可以让高等幻魔更加强大。

“——如果，关白殿下用这种方式把自己也变成了幻魔……后果不堪设想。”

“什么？怎么回事？”

阿伦突然来了兴趣，追问天海。

天海用双手举起自己的除魔棍，一边感受着触感，一边严肃地说道："我对秀次殿下集结那么多的武术家还有兵法家感到担心。就像胤春所说的那样，拥有极致武艺或是法力的人就相当于拥有接近鬼之力的力量。"

"啊，我明白了。把拥有鬼之力的人变成幻魔，这样一来即使是净化师也不一定能都对付得了。"

在幻魔当中，也有那种不以称霸世界为目标，而是只对知识感兴趣的家伙。

这种幻魔把拥有鬼之血的人类改造成新种类的幻魔，让他们对净化师作战。这种幻魔每一个都拥有强大的力量，并在高等幻魔的指挥下结成组织共同行动。

前段时间遇到的幻魔对净化师来说不是什么太大的威胁，但是一旦它们形成组织有计划地统一行动，那么即便是拥有再高法力的净化师也无法轻易打倒它们。

"没错，如果拥有究级能力的人被改造成了幻魔，那对我们来说实在是大大的难题。看来我们有必要亲自去看看这个传闻的真假了。"

阿伦听了天海的决定撅着嘴，嘟囔着说道："真是的，好不容易才回来，又要工作……"

阿伦说着，突然看到了天海的视线，慌忙摆着手说："啊，没什么！我又不是说不去。我只是觉得无论怎么做，咱们的工作还是一件接着一件来。"

阿伦原本快乐的脸上突然浮现出一丝阴郁。她坐到岩石上，看着脚下的溪流。"像我们这样在人类世界里能与幻魔作战的人很少，所以我们必须要与幻魔交战，为人们创造出可以安逸生活的世界。但是……"

阿伦看着山下的城镇，有些寂寞的继续说道："有时我也会想，这样的战斗到底会持续到什么时候。消灭了织田信长之后，统领幻魔的人就没有了，只有秀吉一个人知道幻魔的存在。要是他在准备称霸天下的过程中坚决不使用幻魔……要是幻魔就此都消失了……我总是在想这些，我是不是太傻了。"

阿伦看着天海，眼神突然变成了一个天真的少女。天海握着法棒站在她身边，缓缓地说道："不，一点也不傻。我也经常幻想，希望这样的世界快点到来。但是，幻魔的野心就是称霸世界，而且人类实在是太弱小了，所以，我们的工作不会完结。"

"是啊……弱小的人类……只要人类还没有强大到可以绝对抗拒幻魔的诱惑，我的工作就不会完结。"阿伦的表情突然又坚毅起来。"走吧！咱们去工作吧！早日消灭幻魔，让人类也拥有可以抵抗幻魔诱惑的心！"

"好，出发了！"阿伦的情绪也带动了天海，"咱们早点结束调查，然后去京城，去看看关白殿下的真正面目！"

幻魔会在哪些地域出现？出现的频率怎么样？高等幻魔出现时有没有什么预兆？它们又在企图着什么？又或者在全国各地打造鬼之武具的匠人们有没有什么新情报？有没有打造出新的武具？调查这些就是净化师的工作。

把现有调查到的情报告知比睿山的僧侣，把幻魔的新计划扼杀在摇篮里，是天海等人现在最最重要的工作。

聚乐第的侍女美树来到了大阪。

这是天下第一的大都市。大阪城辉映着大海的威容，守护着这座城市。可以说在这座城市里没有买不到的东西。不要说九州、陆奥等地，就连大海那边的南蛮、红毛等地的珍奇异品也不在少数。

数十年前的战乱对这座城市来说，已经是久远的历史了。现在这里一派繁荣的景象，街上尽是商铺，各色商品琳琅满目，人们脸上都洋溢着幸福的笑容。

美树是个年轻的女孩，但走在大阪的街上，艳丽的首饰、豪华的服装却完全没有映入她的眼里。美树用斗笠遮住自己的脸，快步向大阪城内的武家之地走去。

虽说是武家之地，但是其中也混杂了不少小商铺，想必这是喜欢热闹的秀吉所为吧。

美树心无旁骛，终于停下了脚步。她抬头向面前高大的房屋看去。"就是这。"美树在心中说道。

门前的足轻用怀疑的眼神看着美树问道："那个女人，你有什么事。这里是丹后宫津一二万石，细川越中守殿下的府宅。现在正在举行纪念端午的活动，你是参加活动的艺人吗？"

"啊，不，我是……"

一瞬间，美树停止了回答。从京都一路走来，美树已经满头大汗了。她一边擦汗一边继续说道："我叫美树。我不是什么奇怪的人，我是来找细川越中守的夫人玉子殿下的。玉子殿下的公主嫁给了长殿下，我是前野景定殿下派来的。"

"前野殿下派来的……也就是说，你是从聚乐第来的？"看门的足轻有些慌乱。"看、看来不给你传达是不行了。但是让你被人看到了也会很麻烦。我不能让你进去。"

足轻打开门向四处看了看，发现没有什么人才放下心。对美树继续说道："在这里不要那么大声地说前野殿下什么的。前野殿下为关白殿下做事，而关白殿下又不受太阁殿下喜欢，这在大阪城里是人尽皆知的。要是被太阁殿下知道了，你就完了！"

"秀次殿下……"美树的脸上浮现出了悲伤的神情。但是，不能就此放弃！美树握紧了拳头，坚定地对足轻说道："请您一定要让我见到夫人！拜托了！景定殿下有很重要的事情！"

这时，一个年轻的武士把美树领进了门。

在府宅的中庭正在举办盛大的舞会。年轻的武士把美树领到舞台的一边。

"今天是端午的节句（日本的庆祝仪式）。以细川殿下的孩子若殿下为首，家臣的孩子们也都来参加这个活动了。夫人就在那里。"武士手指的方向有一个房间，门口挂着竹帘，可以看到里面有一个人。

"夫人在那里面？今天这么重要的节日夫人怎么不出席呢？"

"没办法啊。不是我传闲话，我们的大人是个非常吝啬的人。夫人的绝世美貌他一般是不会让别人看的，特别是男人。"年轻的武士显得有些无奈，继续说道："曾经有一个花匠在院子里工作的时候看到了夫人。结果被大人一刀就把头砍掉了。"

"怎。怎么会有这种事……"美树的脸有些惨白。在秀次的寝室中所看到那恐怖的一幕仿佛又浮现在眼前，没想到这地狱般的事情在大阪城中也有。

年轻的武士看到美树害怕的神情，安慰道："没事，现在大人为了准备渡海去了名护屋。何况你还是个女孩，看到夫人的脸也没什么。"

"是、是这样啊。谢谢你。"美树的心里稍稍平静了一些，急忙坐下。



舞蹈已经开始了。舞蹈并没有什么特别的地方，像这样的集会或是猿乐表演在京都的三条河原几乎天天都有。那些住在河原边上的艺人们为了得到每天的口粮而卖力地表演。

秀次也是一样，他不喜欢出风头，相反却喜欢舞蹈或是能（日本的传统曲艺）。在聚乐第除了那些武术家，还有很多的艺人，每天进行表演供秀次欣赏。

但是，美树现在所看到的表演与平时所看到的完全不同。

舞台上有好几个舞者，都是女人。她们所穿的服装颜色艳丽，形状就像甲胄一样。她们所唱的歌、舞蹈动作以及发出的声音都与传统的猿乐不同，自由自在地扭动肢体，尽情地舞动着。

那些舞者的动作看似随意，却很好地与鼓声、琵琶声的拍子结合在一起。

更加让人惊奇的是，领舞者手中所拿的不是传统的铃铛或扇子，而是一杆枪头二尺，枪身二丈的巨大长枪。枪身上系着锦带，枪的挥舞与舞蹈完美地结合在一起。其他的舞者手中拿的也是武器，不是太刀就是短枪。

这样的舞蹈是第一次见到，美树目不转睛地看着台上的舞者，她的目光一瞬间和舞者的眼神交错了。那是一种有力的眼神，美树呆呆地看着舞者。

这时，从竹帘中传出了声音："坐在那边的是哪位？来这里找我有什么事吗？"

那是多么清澈而美妙的声音。美树曾经听过这个美妙的声音。她立刻低下头，略带沙哑地说道："突然来访十分抱歉。玉子殿下，请一定让我见见您。我希望能够得到您的帮助。"

竹帘后面的人很疑惑。过了一会，竹帘打开了，一个侍女走出来，走到了美树身边，把她带到了竹帘后面。

"你是……"玉子看着美树，在记忆中寻找着什么。

"我想起来了。你是在关白殿下还被称为三好秀次时就开始侍奉他的侍女。"

"是的。我原本是侍奉秀次殿下的父亲三好武藏守殿下的。太阁殿下将秀次殿下收为养子时我就去侍奉秀次殿下了。"

就像名字一样，玉子就像是用玉雕出的美人一样光鲜亮丽，虽然现在已经三十三岁了，但丝毫没有衰老的迹象。

玉子已经生下了三男两女，除了美貌之外还多了一分成熟韵味，让人心驰神往。如果单论美貌，嫁给秀次的那些大名公主们也不在少数。但是，玉子的美，不单单是外表。与生俱来的气质，包容一切的优雅，使玉子在美貌的衬托下越发显得美丽。

玉子的脖子上戴着银色的锁，衣襟上还有十字的装饰。她在织田信长的保护奖励下皈依了南蛮的宗教——基督教，并得到了"GARASHYA"这个洗礼名。

美树知道基督教的信仰就是要体验乱世的艰辛。玉子的父亲是织田信长的重臣——明智日向守光秀。他是美浓的名门望族，集优秀的谋略与教养于一身，是打了无数场战役的一代名将。在为信长任职之前效力于足利尊将军，并把女儿玉子许配给了当时的同僚细川藤孝的儿子。

但是，自从天正一年（一五八二），父亲光秀在本能寺袭击杀死了信长之后，一切都变了。丈夫忠兴把玉子幽闭在山中，自己加入了秀吉的军队，并担任了剿杀岳父光秀的一翼。而玉子默默地接受了这一切。

或许，是因为自己是生活在战国当中地女人，不得不接受这一切吧。所以，玉子接受了侍女的劝诱，加入了基督教，接受了洗礼，用自己的身躯体验乱世，济世救人。

秀次的侍女单身从京都来到大阪，玉子察觉出其中一定有隐情。她让其他侍女都退下，把美树叫到了跟前。

"到底发生了什么？关白殿下现在胡作非为的谣传连这里的人都知道了。景定殿下又发生了什么事？"

"我所要说的，您也许完全不相信。但我向神佛发誓，我所说的全部都是真的。"

美树在脑中又把在秀次寝室中看到的一切回想了一遍，对玉子说道："首先，我要向您道歉。我对带我进来的人说是景定殿下派我来的，但实际上景定殿下不知道我来这里。一切都是我自己决定的。"

"一定……有什么要紧的事吧。"

没有得到君主的允许，私自来到这里。玉子皱了皱眉，说道：

"如果你的主人怪罪下来，我是无能为力的。说不定你的性命也会不保。"

"我早就有这样的觉悟了。我的性命，就是要献给秀次殿下的。与我的性命相比，秀次殿下所作的事情，更加恐怖……"

（未完待续）

寂静岭

潜伏在记忆深处的恐怖回忆

Vol.07

□责编/北斗

为了获得弹药补充，哈里来到了小镇的商业中心，并且在此遭遇到了更加强大的变异生物，幸运的是他找到了一把威力强大的来复枪。然而多次莫名穿梭于寂静岭表里两个世界的经历，让哈里越来越无法分清哪一个才是真实的世界？

第三章 蛋

第一节

梦里的天空开始破裂。眼泪从里面渗出，一滴一滴掉落在寂静岭，混浊的泪滴，一滴一滴地透过黑暗，同时也被黑暗侵蚀，最后落在街道上时已经变成黑色。一个少女在哭，她同时在烦恼着，她还想要笑，这只是她的希望，当她摆脱被束缚的痛苦之时，也许就可以真正的笑出来了。自从她出生在这个人世后就遭受折磨，在学校是、在家里是、在医院也是，她总是会暴露在众人的视线之中，所以，也曾想过要到很远很远的地方去，到一个没有人认识的地方重新生活，旁边住着的也都是善良祥和的人。

"对不起……"少女轻轻地抚摩女孩，说着赔罪的话。"没事。"少女看着女孩，看着她纯洁的脸，少女的脸上充满了抱歉的笑容，都是因为——"结果把你也卷进来了……"少女忧郁地想着，到什么时候才能让这可怜的女孩获得自由？"我会一直陪着你的。"少女安慰着她，让她不要担心，她抱着她，就这么一直在一起。

女孩快乐地想着以往的事情，看着温暖的阳光照在少女身上，但这也只是微弱的光线，不可能完全穿破黑暗。"爸爸一定会来救我们的。"女孩说道，少女孤独地听着。"嗯，那么，你的爸爸…""怎么了？""没事，他一定会来到这里。"少女随手在空中画出一个记号，一个，又一个，这是寂静岭里面魔法阵的记号，完成了这个马特拉顿的记号后，就可以从咒语的束缚中得到自由。

自由的后果是什么？她不知道。她只想让女孩回到原来的生活中去，可是，也有可能，当天使吹响最后审判的号角之时，她们都会慢慢沉睡去，永远也不会苏醒。那样的话也许坠落到地狱里去……如果不是那种结果，可能会被埋在无人知道，充满了可怕恶魔的黑暗中。少女一边啜泣着，一边向神祈祷一边画着记号。

第二节

哈里明白虫子一定会再出现，当一只巨大化的蛾子突然出现，挡住了哈里前进的方向时，他知道这就是由那种巨型虫子变成的怪物。不是一只两只，而是几十只飞蛾挡在街道的前面，街道无法通行，哈里只能在医院对面拥挤的商店或者建筑物上面的天台上穿行。"真是一个令人恶心的家伙。"哈里抬头望着这些拍打着翅膀的怪物，它们的翅膀就像是粘满了煤屑一样肮脏，哈里对自己在这种情况下还能如此镇定感到意外，他现在没有一丝恐惧，也许是因为这些怪物是由刚刚交手过的手下败将变成的原因吧。但是现在的怪物化成了一只蛾子，比之前的虫子不只是大了一点，而且更让人觉得异常恶心，它的前后翅膀灵活地打开闭合，同大型猛禽一样，怪物翅膀上的纹线似乎因为愤怒而充血，里面的肉体组织也变得粗大。它的触须如同公牛角，下面的复眼发出冷酷的寒光，嘴像老鹰一样残忍锋利，腹部底端还会伸出长长的针，针上也有毒吗？——就像是蜜蜂一样。

哈里有所警惕，但是并没有感到恐惧，他现在手里拿着来复枪，现在的哈里就是要向湖边前进，没有什么困难可以让他停下脚步，就算是像蛾子这种怪物，也只不过如同是挡在脚前面的小石块一样。在某个建筑物的屋顶上的天台前，哈里停了下来，他要在这里同虫子决战，这里场地宽大，旁边还有障碍物，可以防备虫子从空中攻击，哈里相信躲在障碍物的后面，蛾子也就没有什么办法了。果然，蛾子在找不到攻击机会时，不会主动攻击，它就像在伺机出动，尾部的针伸了出来，而针也像注射器一样向外射出绿色的液体。哈里轻松地瞄准了蛾子的腹部，解决掉它，消灭完这些蛾子后，街道上就没有什么怪物了，前进的方向再次敞开。

希比尔忽然在伊罗尔路上停下，望着旁边的小河，她皱了皱眉毛，似乎刚才有一艘游艇经过，远处有水花四散开来，然后又慢慢地平静下来。"那是？哈里！？"这条小河是寂静岭里湖水的源头，流经住宅区和市中心区，看来哈里正在赶往湖区。虽说是湖水的源头，可是小河上下游的落差很大，此外还有一个悬崖上的瀑布……他在古董店里突然消失，怎么又会突然之间出现在游艇上呢？"真是一个喜欢乱来的人啊。"希比尔站在河边想着哈里，这个乱来的人以前应该没有驾驶游艇的执照……

地下道里全部都是巨大蛾子那类的虫子怪物，哈里就在丽莎说的地下道里。这里虫子也哧溜哧溜地成群集合，巨型蟑螂、巨型蛾子，哪一种都让人感觉胃里的食物向外涌。当这些虫子掉转身子，用腹部对向哈里时，可以看见那里还有一张人的脸，它们用眼睛盯着哈里，里面充满了愤怒和残忍——这实在是让人太不舒服了。麻烦的还有怪物们极为敏捷的攻击，哈里的弹药也不是十分充足，没有办法，哈里只有继续前进，边走边还击。虫子不是来复枪的对手，一中枪软绵绵的身体就会混杂着黄色液体四溅粉碎开来。哈里一边忍受这些恶心的肉块，一边向前狂奔。地下道里还盘踞着长臂猿一样的怪物，虽然说是长臂猿，可是怪物的身上没有毛，裸露的绿色皮肤上面潮湿润滑，同真正的猿猴一点也不像。绿色怪物可以从墙壁爬到天棚，敏捷得和蜘蛛一样，看它的外形好像也可以躲避到水下，它一直在找时机用它的长臂抓住哈里。

现在哈里不但要注意上面和下面的怪物，同时还要一步不停地向前疾跑，当好不容易逃出地下通道后，哈里早已气喘吁吁累得倒在地上。这里是一个公园，生锈的铁栅栏上印有"南方公园"的字样，公园在湖的北岸，附近还建有旅馆和娱乐场所。不规则的昼夜交替和一直被黑暗笼罩的寂静岭使人分不清现在是什么时间——进下水道之前外面还很明亮，但是现在的外面是浓墨一样的漆黑。哈里从公园出来后，来到一间屋子前面，用电筒照了一下招牌，是一间酒吧。哈里咽了一下口水，他倒不是想喝酒，进入下水道后一直都在跑，喉咙早已干得难受，现在哈里想到酒吧里喝点儿果汁饮料之类的……如果没有的话，喝一罐啤酒也好。

考夫曼一下游艇马上来到酒吧，以免被怪物发现，松了一口气后，他把装满弹药的公文包放在地板上，来到吧台上找了一瓶苏格兰威士忌，大口喝了起来。虽然是店里最贵的酒，可是一分钱也用不着付，店主以前曾卖过谜幻剂，所以这些名酒就算不上什么了，况且店主早也已经不见了……无论是杂货店的店主还是汽车旅馆的老板，所有贩卖谜幻剂的手下都不见了。考夫曼要去的地方就在附近，在暗淡的灯光下考夫曼仰起脖子，又咽下一大口酒，喉咙就像是被火烧了一下，他一点也没有注意有"顾客"到来——"喂，你！"听到有人考夫曼立刻把头转向来人，酒吧门口站着一个人，他正拿着枪对着自己。考夫曼惊慌地从椅子上滑下来，摔倒在地板上，接着他就听到来复枪声，可以感觉到子弹擦着身边过去。"不要杀我！我有钱！"轻轻地一个怪物横过来，倒在地板上乞求着的考夫曼前面，怪物的鲜血从被贯穿在背部的枪眼里汩汩地流出来，它的爪子如同军刺一样，不敢想象它会用爪子把……

"你没什么事吧？我刚才瞄准的是'毛咕毛咕'。"对方说话了，考夫曼叹了口气，



"毛咕毛咕？""我给它起的名字，就是这个怪物。""你是……""我是哈里·梅森，没想到会再次碰到你，你不是要离开这里吗？考夫曼先生？""外面所有的道路都被堵塞出不去，你还在找女儿吗？""是啊，可是……""找不到了——要是这里的情况一直如此，你是找不到的，现在警察和军队应该正在向寂静岭开来。"考夫曼用表面客气而内心厌恶的态度向哈里作了一个手势，打开了酒吧的门出去了，对哈里招呼的声音也装作没有听见。他一本正经的脸里隐藏着心中的怒火，因为那个哈里竟使他误会了，让他丢脸，尽管他在危急时刻救了考夫曼，可是不会得到他的感谢。

哈里本来有很多不明白的问题打算问考夫曼，虽然会想再追上去，但是他既累又渴，哈里想，还是先到吧台那里找点喝的吧。喝了点调制鸡尾酒用的葡萄柚汁解渴后，在杂货店里又找了一些巧克力和果冻吃。再次回到外面黑暗的街道，红色的霓虹灯照在汽车旅馆的广告牌上，一切都显得极度惨淡。寂静岭已经完全变成一个诡异的世界，黑暗、死寂，慢慢降临这个地方，这些奇妙的景象使寂静岭变得比以前更加诡异。汽车旅馆的接待室里没有人，柜台上也没有人接待，按了电铃后也没有人来。难道霓虹广告牌是一直开着?

哈里来到三号房间前停了下来，掏出口袋里的钥匙打开房门，这钥匙是考夫曼忘在酒吧柜台上的东西。哈里并不是想要帮助考夫曼打开门，而是想要看看这个房间里有什么可疑的东西，他一直想也许可以找到一些证据，用来证明考夫曼同雪莉的失踪，或者与麻药集团有某种关系。同装修恶劣的广告牌相配，房间里也有发霉的气味，屋子里没有行李，床上铺得十分整洁，看来考夫曼还没有到。哈里仔细地检查了一遍，但是什么发现都没有，失望之后忽然觉得身体疲劳，哈里觉得脚步也动不了了，眼皮也变得沉重，刚刚吃完东西后那种睡意上来了，哈里的意识告诉自己还不能睡，他还要到外面去找……柔软的床似乎在召唤着他。

雪莉，对不起。爸爸需要稍微休息一下。等爸爸起来后，一定去救你出来。

床垫也不是非常柔软，被单也有些潮湿，哈里横躺在床上模模糊糊地思索着疑问。刚才在杂货店里寻找防盗用的手枪时发现那里的保险柜没有上锁，他有些好奇地看了一眼，里面放着白色的粉末，如果不是相当贵重的药不会放在保险柜里面，或者是非法的粉末？——毒品？PTV？还有在医院找到的液体又是什么呢？为什么总是觉得不是正常使用的药品呢？

注意到三号房的钥匙不见了，考夫曼觉得没什么，那里只是以考夫曼名义租借的房间，只会起到伪装作用，这样可以引起教会的注意，他们会派人监视，这样就达到了分散注意力的目的了。他不想被怪物发现，从酒吧出来后特意绕远来到汽车旅馆，考夫曼本来并没有打算这么做，而是要逃出寂静岭，可是什么出口都没有找到，他只好做最后一件想干的事——向达里娅·吉尔斯报仇。当他知道了达里娅所领导的教会的真正目的后，考夫曼曾制作过教会指定的神圣的东西"阿古拉"（Aglaophotis）。考夫曼想，用他们神圣的东西——一定，一定要向那个女人报仇，让她品尝一下失去自己最重要的东西后，那种连肺都要气炸了的滋味。而且如果不这么做的话，他也就不可能离开寂静岭，那个可恶女人的女儿阿莱娅也不会好过……考夫曼径直走向汽车旅馆的车库，那里不是旅馆客人用的露天停车场，里面应该停着一辆老式的摩托车。

第三节

"救救我，爸爸！"商店中心的电视宣传屏幕上出现了雪莉的画面。镜头显示出雪莉被捆绑在汽车椅子上，她的旁边站着一圈身穿白衣的人，这些护士和医生手里都拿着手术刀，注射器和剪刀……不要！哈里刚要冲上前去，可是已经晚了，现在的画面突然变成了雪莉一个人安详地躺在灵柩里。"你真没用！"棺材里的女儿忽然睁开眼睛，双眼瞪视着哈里，不是雪莉，这是朱蒂的脸。"因为你！都是因为你！全都是因为你！"生气的声音如同雷声一样，房间里的家具也被震动得飞到了半空中，在房间里乱飞乱撞！哈里用手捂住头和耳朵，他感觉视觉发生了倾斜旋转，这种场面似乎在放映超自然电影的剧场里经常出现。

"……特别是青春期的男女，尤其是容易在女孩的周围发生——雷纳德·莱恩"诊察室里的床上铺着雪莉的皮肤，上面充满割痕一样的文字："回来吧"、"逃不出去"、"与神永存"不——怪物！学校教室里，一个女孩，分不清是不是雪莉或者别的女孩，她被男孩和女孩包围，忍受着他们大声地咒骂。"去死吧！""不要来学校！""你是魔鬼的女儿，要用火焰来处死！"原来遭受刑法的不是雪莉，而是在医院病房里照片上看过的那名少女。少女哭了，眼泪从指缝间流出来，黑色的眼泪从她美丽的眼睛里流出来，滴落到地板上的，从教室里蔓延开去，扩散到校园，笼罩着整个小镇。黑色的泪水改变了一切，所有触碰过它的护士、医生、狗、鸟、蜥蜴、虫子，它们全部都……

声音使哈里醒来，原来是梦。附近有东西正在发出咔哒咔哒的声音，似乎是正在用力地抓挠着东西。哈里拿起一直摆在身边的来复枪走到门口，慢慢地打开门，向外察看，好像有人正在拼命打开车库的卷帘铁门，透过广告板反射的霓虹看这个人的背影——考夫曼医生。这时的考夫曼已经打开了门，为了可以监视他，哈里轻步地跟了上去。考夫曼推起靠在墙上的一辆好像无法发动的摩托车，车上面生满了锈，前车轮的轮胎都破了，同废车一样，对于这辆修理之后应该也开不了的摩托车，考夫曼似乎相当在意。"找到了！找到了！"他边小声说，边从油箱里取出一小瓶红色液体，瓶子里的红色液体不是因为霓虹光照射的原因而变红，那是它本身的颜色。

"那是——？"哈里忍不住说出声。听到声音考夫曼肩膀抖动了一下，回头后露出厌恶的表情。"又是你？""瓶子里的东西是什么？""跟你没关系！"考夫曼的回答非常冷淡。对于考夫曼的态度，哈里本来就十分不高兴，现在这样的回答，使充满疑问的哈里不假思索地问道。"你……是不是同私自贩卖迷幻剂的组织有关系？""什么？"蹲在地上的考夫曼望着哈里，马上站了起来。"你说什么？""你不是院长吗？你不知道医院里的人都参加了地下迷幻剂组织贩卖毒品的事吗？""胡说！"考夫曼医生摆出一副坚毅的神情，用对方什么都不懂的眼神看着哈里。"证据呢？证据在哪里？""那个叫达里娅·吉尔斯的女人让我来医院，阻止那里的阴谋。""那个叫达里娅·吉尔斯的女人？"考夫曼十分厌恶地脱口而出，带着轻蔑的嘴角。"那个人已经疯掉了，不要信她说过的话。""难道要相信你！你手中的瓶子应该能说明问题。你会把什么好东西藏在那种地方？"

"废话！"考夫曼举起枪，哈里没有时间拿起来复枪。"把来复枪扔掉！如果你还想活着的话就好好想办法从这里逃出去，别管没有用的事！明白吗？"考夫曼拿枪指着哈里慢慢退后，离开汽车旅馆。哈里就这样，举着双手，目送着对方离开。

第四节

达里娅·吉尔斯注视着远方，她慢慢合上瞳孔，闭上眼睛，开始想象当女儿肚子里的东西诞生之时，自己取得力量之后——她再次睁开眼睛，目光指向整个寂静岭小镇。达里娅想，阿莱娅现在应该在湖畔附近，她一定在计划实施什么鬼把戏，要让哈里去那里，这一次，那个男人也可以进行得很顺利吧。"你根本无法引导那个男人，我想。"就在汽车旅馆里的停车场上，被考夫曼用枪指着，令人泄气地举起双手的哈里，这一幕让看到的达里娅吃了一惊。她有些担心他们两个说过些什么，她不在乎因为什么发生争执，她倒是希望哈里能够杀死考夫曼，让他闭嘴，可是，这个希望又落空了。"可是……算了，把无能的你想成一个聪明人是太勉强了。"达里娅发出同情地嘲笑。

无能的哈里到现在为止也不是什么都没有做成，关于他在小镇里寻找雪莉这件事，倒是值得表扬。雪莉能来到这里，全都是因为达里娅使用咒语的结果，亏了她的到来，这样七年间没有一丝起色的事情，终于向前迈出了一大步，新世界的帷幕马上就要拉开了。达里娅此时感觉心情澎湃，一想到这么多年受的苦，遭受到的辛酸得到了回报，她就兴奋得打颤，痛苦的日子马上就要过去了！

达里娅从小生活在一个悲惨贫穷的家庭，那时候，因为每天饭都吃不饱，母亲在她年幼时就去世了，于是父亲就天天把自己泡在酒精里。当她到了上学年龄的时候，必须到附近的地方作些小工，挣钱生活，等到成人时，因为没有学历，于是就又去酒吧做按小时收费的服务员。在外面不但要忍受压力，而且挣回的钱还要给父亲去喝酒，她一次也没有离开过这个小镇。自暴自弃后同酒吧的熟客发生关系，有了孩子的生活又变得更痛苦了。这些，都使她开始对所有镇上的人带有偏见，从此开始，外界发生的所有事情都无法打动她了，她的心觉得好过多了，渐渐地，小镇上的传说就成为了她唯一的信仰。

"我的神啊！我求求你快出现吧，这个世界等着你来净化。"达里娅向神做了祈祷之后，继续盯着哈里的动向。考夫曼已经不见了，不过她已经不关心了，那个男人将会被阿莱娅的噩梦吞噬，最后被怪物吃掉，只不过是一个虫豸般的人罢了。哈里正在湖边的休闲场所里行走，所有跟着他的怪物都被来复枪解决掉了，他向着码头的方向走去，因为那里有一座灯塔。"这样的话，我也出去吧。"本来她还可以看见另一个人，一个正在划船慢慢接近哈里的女人，那只是一个混在寂静岭的小人物，没什么关系，达里娅不在乎。

哈里突然有一种不舒服的感觉，地震……或者说是有什么东西突然发生了移动。哈里忽然感觉脚下东倒西歪，地面上的路发生了变形，沥青路面变成了蜘网交错的样子，马路就像是被蚕食——"难道……"哈里自言自语，这种情况已经不清楚是第几次发生了，但是，这次与之前发生的都不同，与其说是从现实变到噩梦中的世界，不如说是从现实的世界变到噩梦中去……（未完待续）

老弦乱弹

中国街机旧事

大街厅下的游戏规则

第六回 格斗年代

话说有一日，我和太太正在看《霍元甲》，见那些武林之士为了得到个“第一”的名分而到处寻人比武，打得头破血流之时，太太幽幽地道了一句：不如发给他们每人一个手柄，不就解决问题了么？

太太固然是戏言，却也道出了一个事实——如今格斗已经成为游戏中一个极其重要的类型，大批以手柄或摇杆来展现技巧的“武林高手”应运而生，他们正亲身体验着以往只能在武侠小说或电影里才能看到的传说中的格斗年代。

武侠小说或电影里经常有这样的故事：醉心于修炼武功的武林高手们浪迹天涯，不断寻找高手挑战，在刀光剑影的实战中提高自己的功力，同时也逐渐开始在江湖扬名立万。

很多人都曾做过这样的梦。

如今，江湖依旧在，那些执著的高手依旧在。只是江湖换成了电玩的圈子，剑客手执的武器不再是剑，而是手柄或者摇杆。还有最关键的一点——不管怎么厮杀都不会有任何生命之虞。

除此之外，一切是那么相似：同样需要苦练招数，同样需要钻研技术，同样需要过硬的心理素质，也同样有“正派”、“邪派”之分……

格斗游戏是对战游戏的一种，而电子游戏的核心正是一个字“战”。无论哪种类型的游戏，都脱不开“战”的本质。即便是像马里奥那么憨厚童稚的大叔，他的生涯中也充满了跟蘑菇、乌龟乃至魔王库巴的战斗；即便是像《吃豆》这种简化得看不见人形的游戏，同样也是表现大嘴和幽灵之间吃与被吃的残酷斗争；就算是《俄罗斯方块》这样的积木游戏，依然是玩家与电脑之间你死我活的战斗，不是电脑积木块被玩家消除，就是电脑积木块堆积置顶将玩家干掉。电子游戏不是请客吃饭，它从诞生那天起就是一种虚拟世界的竞技，只不过，这种竞技视乎对手不同而分成两种——人与电脑的竞技、人与人之间的竞技。

一般来说，大家都把1991年CAPCOM《街头霸王2》（8人版）的推出作为格斗类游戏正式开始流行的里程碑，而强调“人与人的竞技”的对战之风也是从那个时候开始盛行。确实，在那之前，大多数双打游戏都是互相合作的类型，两个玩家之间的关系是盟友而不是对手。不过，世界上第一个真正意义的电子游戏《空间大战》却正是以两个玩家对战的方式来进行的。在那个图像极其简陋的游戏里，只有两艘用几根线条勾勒的飞船，每个玩家操纵一艘飞船向对方射击，击败对手者即获胜。这说明电子游戏从诞生的那天起，骨子里流淌的就是“人与人对战”的血液。只是，在游戏诞生初期，技术和经验的限制还令游戏开发者无法设计出真正能让玩家满意的精确、平衡、有趣的对战环境，而且那个时代，人们也更热衷于跟电脑一较高下，所以在此后相当长的一段时间，电子游戏都是以“人与电脑的竞技”这种面目出现。

但显然玩家并不愿意放弃与他人切磋对抗的机会，所以即使是在早期的射击游戏中，两名玩家也在以一种独特的方式“对战”。在那些射击游戏里，虽然玩家要对付的是电脑敌人，但他们却并不是在合作，而是按照“败者下、胜者留”的方式轮流打电脑，看谁的分数最高，看谁能活得更久。这其实就是另一种方式的“人人”竞争。

又过了数年，双人同时玩的游戏渐渐多了起来。两名玩家不必轮流上阵，而可以同时进入游戏，相互配合、共同杀敌。但就是这般“和谐”的游戏模式，也还是有人执着地要制造出“内讧”的杀机。1987年TECHNOS推出了打斗清版动作游戏《双截龙》，首次在双人配合的模式中设置了互相攻击的判定。两名主角虽然要共同对付电脑敌人，但这并不妨碍他们之间的互殴，如果看对方不顺眼，完全可以放着电脑不打而先将对方干掉。为了强调这种“内讧”的合理性和必要性，游戏结尾处居然真的安排了一场两名主角的决斗。如果两名玩家都活着干掉了最终BOSS，那么他们就必须拼个你死我活，只有一个人能活下来，也只有这个胜者才能抱得美人归。这个设定令玩家亢奋无比，而《双截龙》的最后一段也从清版动作游戏变成了不折不扣的对战格斗游戏。

当时街机厅里玩《双截龙》，跟人对打是一种极大的乐趣。看到有人在单打冲关，另一个人没耐心等他GAME OVER，便直接投币进去作个了断。实力强的，干掉原先那人，自己接着玩，当然要是实力不济那就是自寻死路、自讨没趣；有时候把人惹急了还会引发“真人快打”。显然，这种做法深受玩家欢迎，《双截龙》的续作依然延续玩家互殴的设定，而此后其他公司的同类动作游戏几乎都沿用了这种设定，这也成为打斗清版动作游戏的特色之一。CAPCOM清版动作游戏在街机房最火的那个年代，总不时上演着本该合作的玩家之间内讧互殴的悲喜剧。

因为跟人斗的很多乐趣，是跟电脑斗无法获得的。格斗游戏中的电脑角色充其量只是一个博玩家一乐的陪练角色，事实上你发出的任何指令，电脑都能预先作出判断。如果电脑真是每次都正确应对的话，那玩家根本就没有机会，游戏也就无法继续下去了，所以电脑其实必须“让”着游戏者。不过电脑如果一直犯错，游戏也就会变得毫无难度而丧失游戏性，因此电脑只能按照一定的出错概率运行，可这样一来，就完全变得模式化了。总之，这跟与人对战时那种大打心理战的感觉大相径庭。而格斗游戏的魅力恰恰就在于斗智斗勇，在瞬息万变的情况下寻找稍纵即逝的战机。所以，其实没有一款格斗游戏的电脑AI设置是真正成功的。一旦游戏者掌握了模式，就往往能够轻而易举地取胜电脑。可是这种胜利根本没什么实际意义，这也就是为什么不少人能轻松战胜电脑却不能战胜人的原因。

真正玩格斗游戏的人，乐趣只在寻人对决。格斗游戏的目的不再以战胜电脑为荣，而是作为一个载体，提供一套规则，让人成为人的对手，双方展开公平的较量。格斗游戏也提供了一个机会，使“以武会友”在现实世界成为可能，许多玩家就是如此“不打不相识”而成为好友的。

没有一种类型的游戏，能像格斗游戏那样将虚拟与现实两个世界结合得那么好。游戏中的角色虽然本身都有设定，比如有人豪爽、有人单纯、有人阴险、有人冷酷，可是当玩家操作的时候，他们又被赋予了玩家自己所独有的性格。我有一个朋友，是个十足的慢性子，论即时反应绝对说不上快，但心思够缜密，也非常喜欢动脑筋。他玩街霸，只使用一个角色——瑜珈达尔辛姆，而他就凭借这个角色成为我们圈中不可小瞧的街霸高手。达尔辛姆本身就是一个出招速度慢，但同时善于控制距离的角色，与很多猛打猛冲的神经反射型不同，他更擅长的是预判，用缜密的思维和多变的骗术将对手玩弄于鼓掌之间。我朋友使用达尔辛姆，正好将自己的性格融合进去，扬长避短，预判能力得到充分发挥，而反应稍慢的弱点则得到充分的弥补，因此在跟反应型玩家对战时并不处于下风，相反以慢打快，还经常屡有斩获。

而同样一个角色，有人使用时正大光明，有人使用时却阴险狡诈，有人使用时气势逼人，有人使用时却猥琐卑劣。从角色的应用上也能看出一个人的性格。比如街霸里“警察”维加这个角色，在不同玩家手里就是截然不同的形象。在有些人手里，他是充满霸气的将军；在有些人手里，他是华丽招数的表演家；在有些人手里，他则是阴险卑劣，时时给对手设陷阱、下绊子的魔王。

格斗游戏既然是为人的对决提供一个平台，它对严密性和公平性就有极高的要求。也就是说，人的正常水平要能正确通过这个载体反映出来，要让人觉得获胜者靠的完全是自己的实力，而不是依靠电脑本身设定上的某些BUG。所以评判格斗游戏水准最重要的不是画面，而是严密性和操作感。

格斗游戏是耐玩性最强的游戏类型之一。因为它不以通关为目的，可以让人反复训练、反复对战，反复开发出新思路、新战术。日本每年举办的“斗剧”大赛以及各项格斗比赛，正如同武侠小说或电影里的“武林大会”在现实中上演。而互联网的发展，也使得全球高手之间的切磋变得更为便捷。很多十几年前的《街霸》玩家，如今又依靠XBOX360重出江湖，而这次，他们的对手可以在世界范围中寻找。

好的格斗游戏值得深究咀嚼，从某种意义上说，它们也是竞技体育的一个组成部分。

张弦专栏
Vol.006



格斗游戏是对战游戏的一种，而电子游戏的核心正是一个字，战。

张弦，上海人，国内资深游戏人，《电软》的老朋友，现担任国内众多热门影视剧的编剧工作。游戏造诣高深，通过他的文字，可以感悟到游戏的本原所在。





如今，江湖依旧在，那些执著的高手依旧在。只是江湖换成了电玩的圈子，剑客手执的武器不再是剑，而是手柄或者摇杆。

风清云淡

育碧七年回首，回忆在时间中变得模糊且真实

叶伟专栏
Vol.003



叶伟，1994年成为电软专职撰稿人，99年加入法国育碧上海分公司，历任游戏设计师、制作人等重要职位，2006年自立门户，现为某游戏企业总裁兼执行董事。



（三）

总的来说，我们在满地荷的工作得到了领导的肯定，Pierre几次三番地说：你们真的是来工作的（当时我真的很奇怪他为什么这么说——不来工作谁飞那么大老远啊），不像有些人。当时我并不知道他指的是谁，但是很快就清楚了，因为一到5点这里的员工全线走人，或者就直接开游戏，只有我们俩还在那里拼命地写文档。

现在想想，只要在工作时间里把事情做掉也就可以了吧，每个人都有自己的生活，有些事无法苛求，而且，究竟生活要比工作还重要得多。

说实在的，在做这个项目之前，我对F1的所有知识就是知道一个死鬼加车神的Senna，和一个叫做舒马赫的马脸小青年。除此以外，什么比赛规则、赛道、车队、赛手等等一切，全部都是一片空白。我完全是凭着自己对那些RR、Sega Rally、Daytona等等完全是Arcade赛车的理解来设计F1游戏的，当然闹了不少笑话。

还记得当时我首先提出的就是可否把22辆车减少到11辆，然后更换一些赛道，主要原因是F1赛道都是很平很开阔的，既不好看，给技术带来的问题还大，而计算22辆车的AI更是很费CPU资源的一件事。

这种可笑的外行建议自然被一把Cut掉了。

不过还有一些Idea确实不错，但限于开发时间和可能有的难度也没有付诸实现，其中包括一个Story Mode：从玩家第一次职业生涯开始，历经卡丁-F3000-F1的旅程，并且一直有一个终生对抗的对手在同自己竞争。这个题材虽好但范围太大，不用说做一个模式，我看做一个完整的游戏都够了，所以被Freeze也很正常。

此外还有养成AI车并且通过记忆卡让玩家的AI互战的设计，也因为难度太高被Kill。总之，那时的Idea真是如潮水般涌出，但与最终的成稿相差甚远。

在蒙特利尔的这段时间里除了工作，便是补充我对F1的空白。虽然Montreal是个小城（相对于上海的规模和人口而言），但由于是每年F1的Grand Prix之一，在这里与F1有关的商店仍然不少。我和翁颖明购买了大量的书籍和录影带（本来还想买几个模型的，但实在太贵，最后只能忍痛割爱了），这才逐渐开始入门。

在真正加入Ubi之前，我对游戏的认识还仅仅停留在Arcade上面。所谓Arcade，并不仅仅是指所谓的街机游戏，而是指所有那些非拟真的游戏类型。我和当时很多玩家一样，在街机房和FC时代长大，走过MD和SFC，然后再进入SS和PS的时代，游戏玩得不可谓不多，但却仅仅只是一个有点经验的玩家而已，对游戏根本没有专业的认识，而仅是以自己的喜好去评价作品的“好玩”或者“不好玩”。

这种God Feeling对于自己熟悉的领域或许是有效的，但沿用到陌生的场合，就成为完全无用的标准了。

简单地说，我手头上的这个F1 Racing Championship就是一个典型的例子。按照我当时的理解，这是一个非常“不好玩”的游戏：没有故事情节、没有绚丽的画面、没有音乐、过高的难度和别扭的操控方式、繁琐的规则、复杂的车辆调教过程、一大堆莫明其妙的授权限制……我不知道为什么会有人喜欢这种游戏，因为我根本不懂F1，也不懂F1 Fans眼中的F1游戏。

所以，我必须首先把自己培养成一个F1车迷。

从蒙特利尔回来之后，我开始一卷一卷地观看买回来的那些录影带和那些厚厚的书籍，其中有每年赛季的精选，有各车队车手的详细介绍，但给我留下印象最深的却是一部Senna的纪录片，它详细讲述了Senna短暂一生的辉煌，而且也使得“赛手”这个名词在我脑海里变得丰满起来——在此之前，Senna对我来说只是一个名字，一个有点儿名气的名字而已。

不知道电视台搭错了哪根神经，也正是从那一年开始，东视开始转播起F1比赛来。按理说，这种往往在中国时间深更半夜开始的汽车比赛是绝不会有什么收视率的，但它却成为了我一个极好的培训教材。记得那年请的解说是尔东升，一个喜爱赛车的香港电影导演，小名叫做“小宝”。他的口才很好，对F1比赛也很熟悉，堪称我未谋面的F1入门老师。

F1毕竟不是受中国大众喜爱的运动。尽管东视也煞有介事地根据时差往往在半夜播出，但后来我们却发现它其实是录播，一般会比实际比赛晚上一个小时左右。当然，为了保持比赛的刺激性，我总是把这样的录播也当作直播，在此之前忍住不看国外F1网站的现场直播或是结果，在比赛后则去F1官网或Fans网站上发帖或是看评论——然后我便发现自己终于成了F1的忠实Fan。

身为Fan当然要有支持的对象，也许是Schumacher的个性过于招摇——其实我认为是自己对马脸过敏——或者说哈基宁谦和内敛的性格更对我的胃口，总之，我成为了芬兰飞人的Fan。

哈基宁生着一张苦命的脸——他也确实够苦：1995年在澳大利亚出的事故差点要了他的小命儿，但他还是回到了赛场上，并且拿下了98年的总积分冠军，这点也让我钦佩他的为人，何况他极少像马脸男那样口不遮言。

七年之后，有人嘲笑我说为什么会去喜欢一个“那种遇到挫折只会在草地上扔帽子哭鼻子的车手”，KAO……大哥你撞个脑震荡试试？懂得哭说明他多情，还是个人。

人总比神更来得亲近。

这个时候的制作组已经搬到了17楼，而且制作队伍开始急剧扩大，很多人员补充了进来，其中包括Level Designer胡侃、吴立，以及程序组的组长干哲康、主力程序员邹南海、顾敏捷、俞挺、黄谦、实习生沈楠、菜单程序员安庆峰等等，他们之中的绝大多数日后都成为了Ubi Shanghai的骨干，而有些后来则离职或创业或跳槽，也都是人中之龙凤。

总之，紧张的制作工作就这样在F1引擎的轰鸣声中展开了——每逢有比赛的次日那个周一早晨更是热闹，一帮人往往会为自己偶像的表现而讨论一个上午。

说老实话，我一开始并不太清楚自己的定位究竟是什么，也不知道自己究竟应该去干什么。从加拿大回来的第一件事就是写整个游戏的设计文档，但那时也根本不知道设计文档究竟该怎么个写法，只能拿了PC版的格式照葫芦画瓢。从总纲，写到基本操作、Game Play以及各个游戏模式的介绍，然后再细化，一直写到每一条赛道的基本内容和数值——好在有官网的资料，这个东西还比较好抄。

文档在上海和蒙特利尔之间来回传了几次，最终Pierre敲定批准了整个设计报告，Ubi Shanghai的第二款游戏，F1 Racing Simulation 99也终于开始了真正的全面制作工作。

在开设计会议的时候，核心团队对游戏最终采用何种解析度进行了多次的讨论。PS主机支持多种显示模式，Monaco GP用的是较高的分辨率（我记得好像是640x224），目的当然是为了使画面显得更为干净。但与之而来的副作用则是——采用高分辨率后留给开发者的显存空间显著减少，所有贴图的尺寸、色数等等都要受到很大的限制。有鉴于此，我提出改用低分辨率来制作F1 Simulation 99，理由是以当时的电视机而言，高分辨率在电视机上根本没有必要（而且有可能会造成闪烁），而320x224已经接近于VCD的解析度，如果色彩搭配合理的话，完全有可能制造出更好的效果；更重要的是，后者给开发商留下的回转余地更大。而且，那时我们引为参照的两个优秀样品GT和R4都采用了低解析度，这成为了我们说服高层最有力的理由之一。

这个决策很快得到了通过，兰吉利对此没有提出太多的疑问，但很显然的，他对这个问题有着不同的见解，但最终他也并没有来影响我们的决策。

开发组完全建立以后，Team里一共有三个游戏设计师：我、胡侃、吴立。后两位都比我早入公司，并且参加了Monoco GP的研发工作，他们的主要任务就是调整赛车的Behavior，俗称“车感”。实际上，这应该算是Level Designer的工作，只不过在那时育碧根本就没有区分关卡设计师和游戏设计师而已。

每个人都有自己的生活，有些事无法苛求，而且，究竟生活要比工作还重要得多。

当时的我和很多玩家一样，游戏玩得不可谓不多，但却仅仅只是一个有点经验的玩家而已，对游戏根本没有专业的认识，而仅是以自己的喜好去评价作品。

新作游戏发售表

时至6月，S·E的敛钱计划愈见疯狂。NDS《FF12亡灵之翼》和PSP《FFT狮子战争》刚刚“满载而归”，PSP《FF2》马上又要问世。放眼看看后面的发售表，PS2《FF12国际版》和PSP《FF7核心危机》都有很多人在“翘首以待”，NDS《FFCC命运之轮》如今也公布了发售日，2007这个“游戏界传奇之年”，实在是让S·E抢去太多风头了。 □责编/著子

PS2			
5月31日			
罪恶工具XX Accent Core	ギルティギア イグゼクスアクセント コア	FTG	ARC SYSTEM
合金弹头 完全版	メタルスラッグコンプリート	STG	SNK PLAYMORE
惊奇调色板	Panic Palette	ETC	TAKUYO
蓝天下的约定 太阳与海的旋律	この青空に约束を Melody of the sun and sea	AVG	DGL
爱的泪滴 Love Drops	らぶ☆どろ– Love Drops –	AVG	Dimple
实战弹子必胜法 CR阿拉丁的命运EX	实战パチンコ必胜法！CRアラジンディスティニーEX	TAB	SEGA
急流冒险 特别滑降	リバーライドアドベンチャー フィーチャリングサロモン	SPG	Red Entertainment
Kiruto 与君编织的梦和恋之礼服	きると 贵方と纺ぐ梦と恋のドレス	AVG	Nine's fox
6月5日			
火星鼠骑士	Biker Mice from Mars	RAC	Game Factory
超级卡车大赛2	Super Trucks Racing 2	RAC	XS Sames
★盗墓者10周年纪念版	Lara Croft Tomb Raider：Anniversary	ACT	EIDOS
6月7日			
魔术师学院	まじしゃんず・あかでみい	SLG	Enterbrain
巫术2无限的学徒	ウイザードリイエクス2 –无限の学徒–	RPG	Michael Soft
6月15日			
神奇四侠 银影侠的崛起	Fantastic 4：Rise of the Silver Surfer	ACT	Take–Two
历史经典 罗马大战	The History Channel：Great Battles of Rome	SLG	Black Bean
6月19日			
变形金刚	Transformers：The Game	ACT	Activition
6月21日			
★梦幻骑士6	グローランサーVI	RPG	ATLUS
风云超级组合	风云スーパーコンボ	FTG	SNK PLAYMORE
战斗国家・改 传说	战斗国家・改LEGEND	SLG	Soliton Software
Mana–Khemia 学园的炼金术士们	マナケミア –学园の炼金术士たち–	RPG	GUST
SIMOUN 异蔷薇战争 封印的莉・玛乔恩	シムーン 异蔷薇战争 –封印のリ・マージョン–	SLG	MMV
6月25日			
The Bigs	The Bigs	SPG	2K Sports
哈利・波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
6月26日			
料理鼠王	Ratatouille	ACT	THQ
6月28日			
十次元立方体密码 生存游戏	十次元立方体サイファーゲーム・オブ・サバイバル–	AVG	Views
混沌都市	アーバンカオス	ACT	SPIKE
★超级机器人大战OGS	スーパーロボット大战Original Generations	SLG	BANPRESTO
新世纪福音战士 战斗交响乐	新世纪エヴァンゲリオンバトルオーケストラ	ETC	Broccori
Que 古叶的妖精	Que –エンシェント リーフの妖精–	AVG	Princess Soft
武装炼金 欢迎来到蝶面人公园	武装炼金 –ようこそパピヨンパークへ–	AVG	MI
小魔女A・LA・MODE II 魔法与剑的斗争	魔女つ娘ア・ラ・モードII魔法と剑のストラグル	AVG	GN SOFTWARE
6月发售预定			
月面兔兵器米娜 两个PROJECT M	月面兔兵器ミーナ–ふたつのPROJECT M–	AVG	IDEA FACTORY
巴洛克	バロック	RPG	STING
7月2日			
EyeToy：Play3	EyeToy：Play3	ACT	SCE
7月9日			
侠盗猎魔2	Manhunt 2	ACT	Rockstar Games
7月12日			
Pop'n Music14 FEVER！	ポップンミュージック14 FEVER！	RAG	KONAMI
秋之回忆 #5 重演	Memories Off #5 アンコール	AVG	KID
IZUMO零 横滨妖魔绘卷	IZUMO零 横滨あやかし绘卷	RPG	SUCCESS
天使侧像	エンジェルプロファイル	RPG	Genex
7月17日			
吉他英雄 摇滚80年代	Guitar Hero：Rocks the '80s	RAG	RedOctane
热击网球	Hot Shots Tennis	SPG	SCE
NCAA橄榄球08	NCAA Football 08	SPG	EA
7月19日			
交响情人梦	のだめカンタービレ	ETC	BANPRESTO
少年阴阳师 展翅回天	少年阴阳师 翼よいま、天へ还れ	RPG	角川书店
7月23日			
NASCAR赛车08	NASCAR 08	RAC	EA
7月26日			
城堡幻想 阿里哈托战记	キャッスルファンタジア アリハト战记	AVG	GN SOFTWARE
乐园Stories	まほろばStories	RPG	Dimple
夜刀姬斩鬼行 剑之卷	夜刀姬斩鬼行 –剑の卷–	ACT	Nine's fox
一骑当千 光明之龙	一骑当千 シャイニングドラゴン	ACT	MMV
8月9日			
xxxHOLiC 四月一日的十六夜草话	xxxHOLiC –四月一日の十六夜草话–	AVG	MMV
★最终幻想XII国际版 黄道宫职业系统	FF12インターナショナルゾディアックジョブシステム	RPG	SQUARE ENIX
8月14日			
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
8月23日			
Pure×Cure Recovery	ピュア×キュア リカバリー	AVG	Alchemist
8月28日			
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
8月30日			
Chanter 如果你的歌声传到	シャンテ –キミの歌がとどいたら–	AVG	Interchannel
10月发售预定			
银河天使 II 无限回廊之键	ギャラクシーエンジェル II 无限回廊の键	RPG	Broccori

Wii			
5月31日			
★生化危机4 Wii	バイオハザード4 Wiiエディション	AVG	CAPCOM
6月5日			
猎鸡	Chicken Shoot	ACT	DSI
6月7日			
牧场物语 无忧之树	牧场物语 やすらぎの树	SLG	MMV
6月11日			
头脑轻松教室Wii	Big Brain Academy：Wii Degree	ETC	任天堂
6月12日			
水银 熔化革命	Mercury Meltdown Revolution	PUZ	IE
疤面煞星 掌握世界	Scarface：The World is Yours	ACT	Vivendi Games
模拟人生2 宠物	Sims 2：Pets	SLG	EA
6月14日			
魔法老师涅吉 新・契约之战	ネギま！？ネオ・パクティオーファイト！！	FTG	MMV
6月15日			
神奇四侠 银影侠的崛起	Fantastic 4：Rise of the Silver Surfer	ACT	Take–Two
6月19日			
巨虫魔岛	Escape from Bug Island	ACT	Eidos
变形金刚	Transformers：The Game	ACT	Activition
6月21日			
Go！Go！Minon	Go！Go！ミノン	ACT	SUCCESS
第一神拳 革命	はじめの一步 レボリューション	SPG	AQ Interactive
6月25日			
The Bigs	The Bigs	SPG	2K Sports
哈利・波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
口袋妖怪 战斗革命	Pokemon Battle Revolution	ETC	Nintendo
6月26日			
Driver：平行线	Driver：Parallel Lines	RAC	Ubisoft
料理鼠王	Ratatouille	ACT	THQ
6月28日			
大金刚火箭赛车	ドンキーコング たるジェットレース	RAC	任天堂
7月9日			
侠盗猎魔2	Manhunt 2	ACT	Rockstar Games
7月10日			
异形症候群	Alien Syndrome	RPG	SEGA
7月12日			
勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエストソード 假面の女王と镜の塔	RPG	SQUARE ENIX
7月19日			
实况POWERFUL职业棒球Wii	实况パワフルプロ野球Wii	SPG	KONAMI
7月26日			
机动战士高达MS战线0079	机动战士ガンダムMS战线0079	ACT	NBGI
罪恶工具XX Accent Core	ギルティギア イグゼクスアクセント コア	FTG	ARC SYSTEM
噗哟噗哟	ぷよぷよ！	PUZ	SEGA
Dewy's Adventure 水精杜伊的大冒险	Dewy's Adventure水精デューイの大冒险	ACT	KONAMI
7月30日			
马里奥足球	Mario Strikers Charged	SPG	任天堂
8月2日			
雷米的美味餐厅	レミーのおいしいレストラン	AVG	THQ
8月14日			
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
8月20日			
银河战士PRIME3 堕落	Metroid Prime 3：Corruption	STG	任天堂
2007年年内预定			
Wii Music	Wii Music	ETC	任天堂
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
★战国无双Wave	战国无双Wave	ACT	KOEI
任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズ	ACT	任天堂

PS3

6月12日			
彩虹六号 拉斯维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six：Vegas	FPS	Ubisoft
6月14日			
Go！Puzzle	Go！Puzzle	PUZ	SCE
忍者外传Sigma	NINJA GAIDEN Σ	ACT	TECMO
6月15日			
神奇四侠 银影侠的崛起	Fantastic 4：Rise of the Silver Surfer	ACT	Take-Two
6月19日			
变形金刚	Transformers：The Game	ACT	Activition
6月21日			
Folks Soul 失却的传承	Folks Soul 失われた伝承	AVG	SCE
6月25日			
The Bigs	The Bigs	SPG	2K Sports
黑暗	The Darkness	ACT	2K Sports
哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
6月28日			
漫画英雄联盟	Marvel Ultimate Alliance	ACT	Interchannel
7月5日			
我的暑假3北国篇 小小的我的大草原	ぼくのなつやすみ3北国篇 小さなボクの大草原	AVG	SCE
7月17日			
NCAA橄榄球08	NCAA Football 08	SPG	EA
7月23日			
NASCAR赛车08	NASCAR 08	RAC	EA
7月26日			
湾岸午夜赛车	湾岸ミッドナイト	RAC	元气
大众高尔夫5	みんなのGOLF5	SPG	SCE
EyeCreate	EyeCreate	ETC	SCE
蛇珠	Snakeball	ACT	SCE
7月31日			
龙穴	Lair	ACT	SCE
8月6日			
勒颈	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
8月14日			
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm：The Hundred Years' War	ACT	KOEI
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
8月28日			
炽天使 隐秘任务	Blazing Angels：Secret Missions	SLG	Ubisoft
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor：Airborne	FPS	EA
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
9月发售预定			
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
滑板	skate	SPG	EA
2007年预定			
★合金装备 爱国者之铳	メタルギアソリッド4ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
发售日未定			
★生化危机5	バイオハザード5	ACT	CAPCOM
★怪物猎人3	モンスターハンター3	ACT	CAPCOM
★仁王	仁王	ACT	KOEI
★刺客信条	アサシン	ACT	Ubisoft

XBOX360

6月5日			
狂野西部	Call of Juarez	STG	Ubisoft
6月12日			
天诛Z	TenchuZ	ACT	Microsoft
6月14日			
★信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル -ショパンの梦-	RPG	NBGI
6月15日			
神奇四侠 银影侠的崛起	Fantastic 4：Rise of the Silver Surfer	ACT	Take-Two
6月18日			
胜利时刻	Hour of Victory	FPS	Midway Games
6月19日			
科林迈克雷拉力赛	DiRT	RAC	Codemasters
变形金刚	Transformers：The Game	ACT	Activition
6月21日			
黑道圣徒	Saints Row	ACT	THQ
6月25日			
The Bigs	The Bigs	SPG	2K Sports
黑暗	The Darkness	ACT	2K Sports
哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
6月26日			
霸王	Overlord	AVG	Codemasters
料理鼠王	Ratatouille	ACT	THQ
双重世界	Two Worlds	RPG	SouthPeak
7月10日			
仙女计划	Project Sylpheed	STG	SQUARE ENIX
7月17日			
★VR战士5	Virtua Fighter 5	FTG	SEGA
8月14日			
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm：The Hundred Years' War	ACT	KOEI
2007年发售预定			
★失落的奥德赛	Lost Odyssey	RPG	Microsoft

NDS

5月31日			
右脑回转 火柴棍谜题DS	右脳回転マッチ棒パズルDS	PUZ	Artin
新西兰故事DS	ニュージーランドストーリーズDS	ACT	Cyber Soft
眼力实践锻炼DS	见る力を実践で锻えるDS眼力トレーニング	PUZ	任天堂
6月5日			
火星鼠骑士	Biker Mice from Mars	RAC	Game Factory
6月7日			
股票商人 瞬	株トレーダー瞬	SLG	CAPCOM
数阵对战	数阵タイセン	PUZ	任天堂
6月14日			
回忆之日	デイズオブメモリーズ	SLG	SNK PLAYMORE
水色BLOOD	みずいろブラッド	ETC	NBGI
6月15日			
神奇四侠 银影侠的崛起	Fantastic 4：Rise of the Silver Surfer	ACT	Take-Two
6月19日			
战火兄弟连DS	Brothers in Arms DS	FPS	Ubisoft
模拟城市DS	SimCity DS	SLG	EA
6月21日			
BLACK CAT 黑猫的协奏曲	BLACK CAT 黑猫の协奏曲	AVG	COMPILE HEART
富有街DS	いただきストリートDS	TAB	SQUARE ENIX
触摸右脑！DS	タッチ・デ・ウノー！DS	ETC	SEGA
6月23日			
★赛尔达传说 梦幻的砂时计	セルダの传说 梦幻の砂时计	RPG	任天堂
6月28日			
沿川垂钓 日荫之谷 潺流之诗	川のぬし钓り こもれびの谷せせらぎの诗	SLG	MMV
7月5日			
财宝精灵 精灵潜入者 殷红	トレジャーガウストガウストダイバークリムゾンレッド	ACT	NBGI
财宝精灵 精灵潜入者 蔚蓝	トレジャーガウストガウストダイバーディープブルー	ACT	NBGI
7月12日			
洛克人ZX ADVENT	ロックマンゼクス アドベント	ACT	CAPCOM
8月23日			
★最终幻想水晶编年史 命运之轮	FFCCリング・オブ・フェイト	RPG	SQUARE ENIX
2007年发售预定			
★勇者斗恶龙IX 星空守望者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX
★最终幻想战略版A2封穴的魔导书	FFTA2 封穴のグリモア	SLG	SQUARE ENIX
发售日未定			
★最终幻想IV	ファイナルファンタジーIV	RPG	SQUARE ENIX

PSP

5月31日			
大众高尔夫球场Vol.1	みんなのゴルフ场Vol.1	SPG	SCE
科林迈克雷拉力赛	コリン マクレー ラリー	RAC	Inter Channel
6月7日			
★最终幻想 II	ファイナルファンタジー II	RPG	SQUARE ENIX
龙珠Z真武道会2	ドラゴンボールZ真武道会2	FTG	NBGI
6月12日			
风火轮赛车	Hot Wheels Ultimate Racing	RAC	DSI
智能执照2	PQ：Practical Intelligence Quotient 2	PUZ	D3 Publisher
彩虹六号 拉斯维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six：Vegas	FPS	Ubisoft
6月19日			
变形金刚	Transformers：The Game	ACT	Activition
6月21日			
扣杀球场3	スマッシュコートテニス3	SPG	NBGI
6月28日			
拉切特与克拉克5 激突！大银河的小米军团	ラチェット&クランク5激突！ドデカ银河のミリミリ军团	ACT	SCE
新世纪福音战士的秘密Portable	シークレット オブ エヴァンゲリオン ポータブル	AVG	GAINAX
7月26日			
捉猴 群猴大作战	サルゲッチュ！サルサル大作战	ACT	SCE
9月13日			
★核心危机 最终幻想VII	クライシスコア・ファイナルファンタジーVII	RPG	SQUARE ENIX
9月27日			
英雄传说2空之轨迹SC	英雄传说2空の轨迹SC	RPG	FALCOM
2007年发售预定			
Fate/Tiger斗技场	フェイト/タイガーころしあむ	FTG	CAPCOM
★寂静岭 起源	サイレントヒル オリジンズ	AVG	KONAMI

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运



最速时间购买电软 ▶▶▶



填写当期回函卡 ▶▶▶


在截止期前寄出 ▶▶▶


就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 7月15日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 龙珠Z 光必杀技 FIGURE



随机获取任意一款

2名

② 最终幻想 神罗吊牌项链



7名

③ 夏日凉扇



随机获取任意一款

11名

④ 凉宫春日SOS团炫银项链



10名

⑤ 最终幻想/高达 荧闪手机贴



随机获取任意一款

11名

⑥ 蓝龙精致项链



6名

⑦ 最终幻想云狼吊链



13名

205期中奖名单

1等奖：四川省/吴万藩

2等奖：广西省/闫南邦、四川省/张祥、广东省/林康利、广东省/曾庆飞、四川省/黄宇恒、

3等奖：浙江省/朱学丛、江苏省/于光耀、河北省/王伟、湖北省/荣升

4等奖：广东省/夏振睿、河北省/王丰、广东省/林思、北京市/陈介克、广东省/熊峻峤、甘肃省/韩旭、湖南省/罗牧舟

5等奖：北京市/刘腾、天津市/王蔚、广东省/方灿源、新疆省/张鑫龙、广东省/朱星财、新疆省/郑清、广东省/李伟健、河北省/徐岩、湖北省/阮作栋、广西省/杨春霞、广东省/薛嘉晖、黑龙江省/罗秋实、湖北省/刘诗舟、广西省/李烨华、四川省/倪榛

6等奖：江苏省/宋陈、北京市/谢聪、天津市/苏雨濛、山东/于涛、广东省/刘高颖、广西省/陈柯叙、广东省/许剑锋、北京市/刘威、辽宁省/丁鹏、山东省/秦啸林、浙江省/章文强、浙江省/张文涛、湖南省/匡正华

7等奖：安徽省/王骕 、河南省/杨柳、广西省/余桂东、浙江省/鲍科科、北京市/卜申、北京市/李辰、上海市/吴飞、上海市/黄赵安、湖北省/潘菊玲、北京市/王庆、北京市/石泰龙、广东省/朱林深、辽宁省/郭天野、甘肃省/戴磊、江苏省/许泽晟

中国电玩榜中奖名单

樱兰高校钱包：浙江省/姜聪宇、上海市/全坤

银魂手机链：北京市/汪思雨、浙江省/苏杰、广西省/李骥、四川省/高原、安徽省/杜威

哆啦A梦快乐存钱罐：浙江省/张文磊、上海市/沈斌